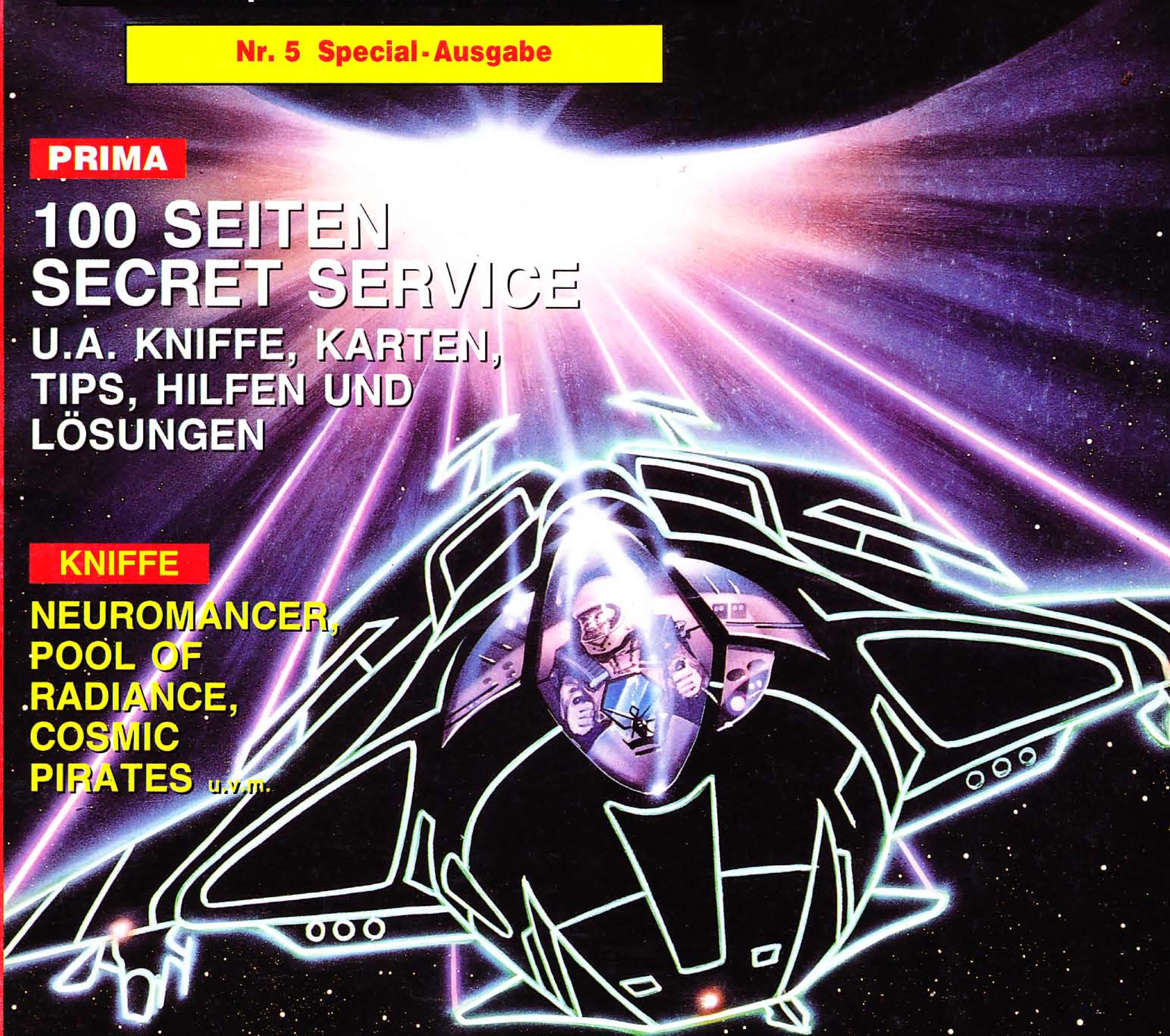
ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

DM 7,50
Sfr 7,50
ÖS 65

Nr. 5 Special-Ausgabe



PRIMA

100 SEITEN SECRET SERVICE

U.A. KNIFFE, KARTEN, TIPS, HILFEN UND LÖSUNGEN

KNIFFE

NEUROMANCER, POOL OF RADIANCE, COSMIC PIRATES u.v.m.

UND TIPS FÜR:

NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA, PC ENGINE

aktueller software markt • Die Computer-Software-Fachzeitschrift • Sonderausgabe • Nr. 5 1989 • DM 7,50 / Sfr 7,50 / ÖS 65

Stell' Dir vor, Du gehst in eine Bank und sagst:

„Dies ist ein ...


Manfred - beim Trikot-Tausch nach schweißtreibendem Match mit Samantha Fox (Sam nicht im Bild, xxx indi.)


Uli - Herr über Kraut und Rüben, freut sich schon auf die vielen interessanten Fragen zu dieser Special-Ausgabe, zu stellen mittwochs zwischen 17 und 20 h.


Mats - Revoluzzer, Kopf des legendären „Pampelmusenattentats von 1989", bei dem Bernds Hemd ums Leben kam.

... Vorwort"

Das sagt man natürlich nicht, wenn man in eine Bank geht. Aber was soll's, schließlich muß die Seite mit dem Vorwort ja irgendwie gefüllt werden. Was gibt es zu berichten? Ihr haltet gerade mal wieder eine 100seitige Secret-Service-Special in den Händen, die Euch so manches Problem (hoffentlich) nehmen wird. Neben den Sachen zu aktuelleren Programmen (siehe Titelseite) haben wir auch wieder einige ältere Spiele aufgegriffen. Also, bitte nicht gleich meckern, wenn auch mal eine „olle Kamelle" dabei ist - man kann die alten ASMs nun mal nicht mehr bekommen, und die Nachfrage besteht wie eh und je.
Aber auch aus der Redaktion gibt es Neuigkeiten und altbekannte Tatsachen: Manfred's PC ist ins Reich seiner Ahnen abgeritten, Otti glaubt immer noch, daß die Geschwindigkeitsbegrenzung vor Mörshausen (heißt wirklich so!) nur wegen ihm dort eingeführt worden ist, Martina liebt ihre neue Heimatstadt Eschwege ohne Ende und immer mehr, Mats ist von Manfred's Ginseng-Zigaretten begeistert, Micha hört nach wie vor Prince und findet's schön, und ich setze mich einen Dienstag in mein Auto, drehe den Zündschlüssel rum, und nichts tut sich. Ach ja, Bernd. Naja, der wird auch nicht jünger. In diesem Sinne bleibt mir nur, bei der Lektüre dieser ASM-Sonderausgabe viel Belustigung zu wünschen. Tschüß,

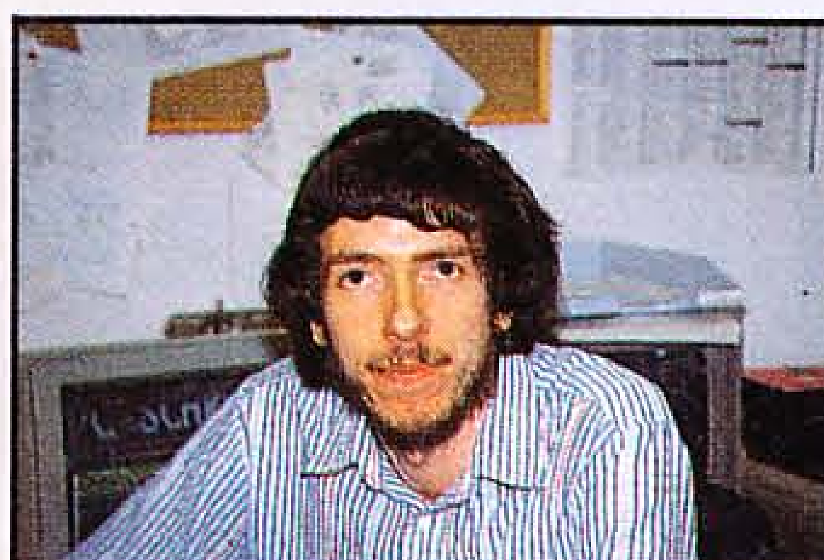
Ulrich Mühl
(auch Uli genannt)


Martina - GLS, TÜV 6/91, 75 PS, 49000 km, Servolenkung, zu verkaufen, Preis VB, Tel. 069/638001.


Uwe - am zweiten Mai ist alles vorbei. Desperados arbeiten auch, wenn sie krank sind.


Birgit - beim Sortieren von Rasterpunkten nach Größe und Gewicht...


Otti - hatte zwischendurch mal den Bart ab. Ihr könnt's Euch nicht vorstellen...

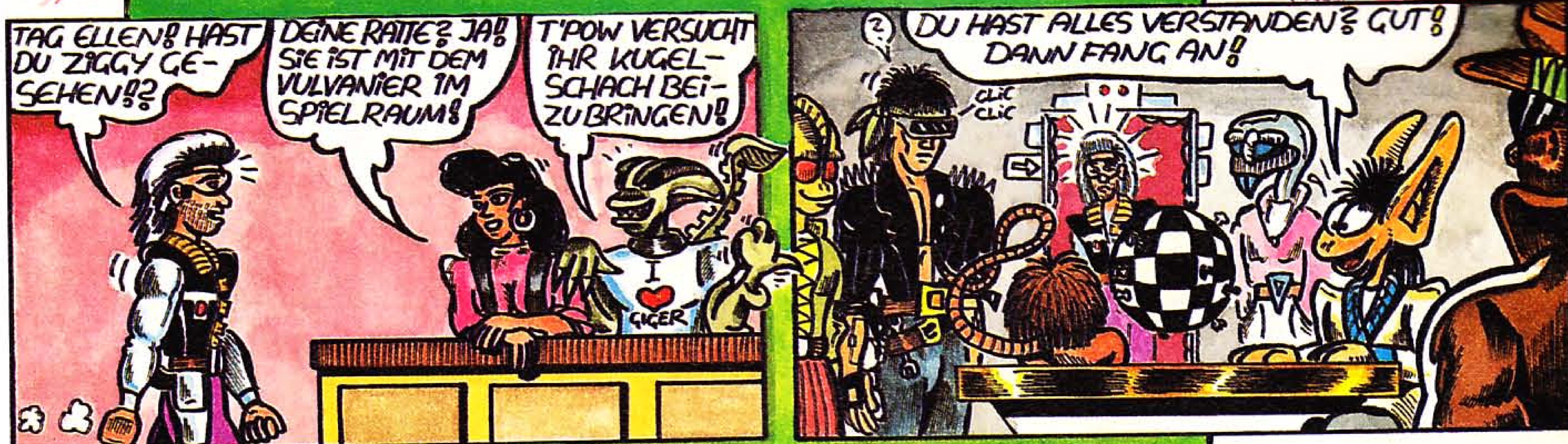

Frank - das Wort zum Sonntag sprach Padre P.C. Schwall aus Ibem. Es folgt die Grafikkarte.


V.l.n.r. Micha + Bernd - nennen sich „Soul Sisters", ...üben noch!


Regina - kann das Elend nicht mehr sehen.


Annette - ist schuld am Layout. Beschwerdebriefe bitte zu ihren Händen.

KALIT'S SPACE-RAT ©







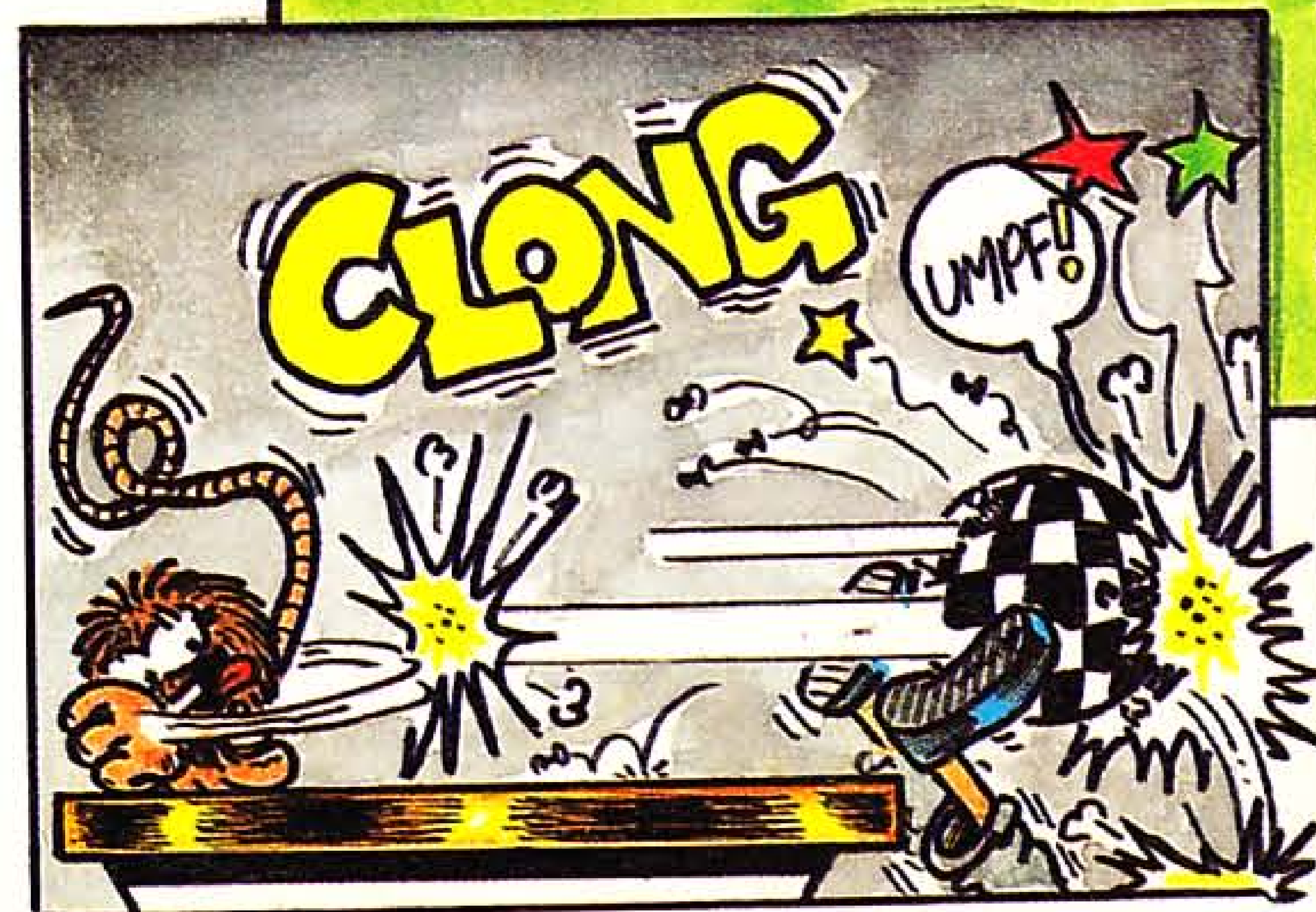














ASM - Special 5



der inhalt

Roger Wilco, die Dritte !

Dies ist eine Komplettlösung des Spiels **SPACE QUEST III** bei voller Punktzahl mit den englischen Befehlen (*gelöst auf einem IBM-AT*):

Zuerst geht unser Held Roger Wilco nach Süden, dann nach Osten. Hier läßt man sich von dem Schaufelradbagger nach oben ziehen (einfach vor der Maschine stehenbleiben). Oben wird Roger auf ein Fließband geworfen. Indem er sich an das Dachgerüst hechtet, kann er der Schrottmühle in letzter Sekunde entkommen (stand, jump). Nun läuft man bis zur Zentrale und betritt dort das Kran-O-Mobil (enter grabber). Anschließend fährt man zum Punkt 1 auf der Karte und läßt den Greifarm zu Boden (press claw). Dadurch wird ein Motor aufgenommen, welchen man an Punkt 2 in den Raumgleiter herabläßt (press claw). Dann steigt man in der Zentrale aus (exit) und läßt sich in die Öffnung in der Mitte des vorderen Bildrandes fallen. In einem Loch der linken Wand findet Roger einen Generator, mit dem er den Schacht über die Leiter verläßt (get generator, climb up). Draußen geht man nach oben und dann immer nach rechts, bis Roger im Tunnel von einer Ratte überfallen wird, die den Generator stiehlt. Holt man sich das Gerät ein zweites Mal, gibt die Ratte auf. Zusätzlich nimmt man die Leiter mit (get ladder). Im Tunnel entdeckt Roger ein loses Kabel (get wire). Beim Roboterschädel klettert man durch das zerbrochene Auge. So gelangt man zu dem vorher erwähnten Raumgleiter, den man mit Hilfe der Leiter betritt (use ladder, open hatch). Innen kommt das Kabel und der Generator zugute (use wire, use generator).

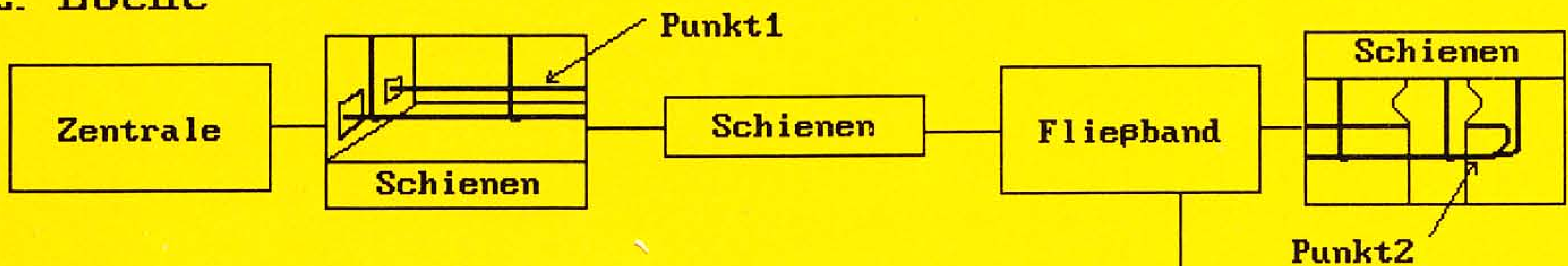


Garbage Freighter

Karte 1

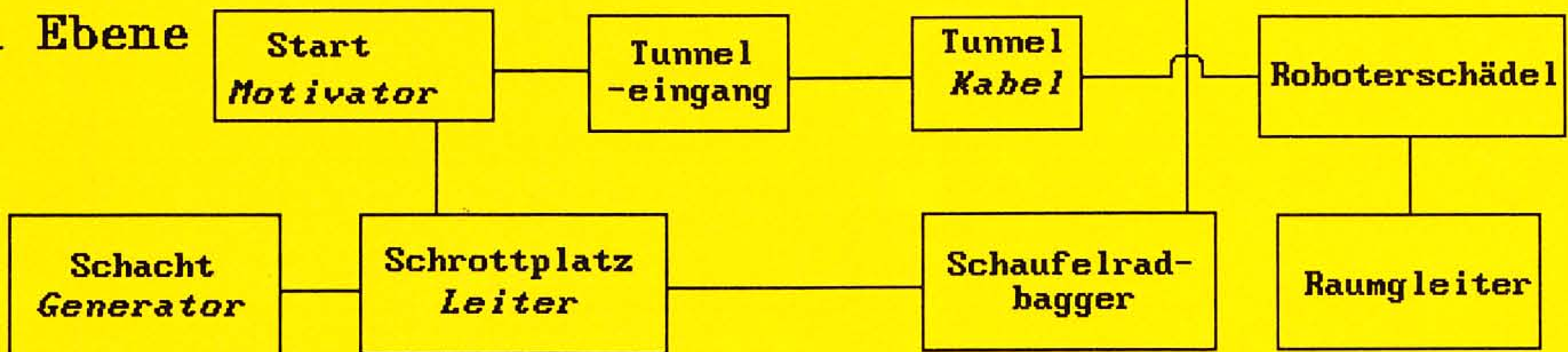
All Maps designed by **ZapZerap**

2. Ebene



Bewegliche Gegenstände sind *kursiv* gedruckt

1. Ebene



Diese Liste beinhaltet alle Gegenstände aus Space Quest III
mit ihrer genauen Ortsangabe in alphabetischer Reihenfolge.

Gegenstand	Planet/Gebiet	Fundort
a copy of Elmo's picture	Pestulon	Scumsoft
Astro Chicken Flight Hat	Phleebhut	World o'Wonders
Bag of Fast Food	Monolith Burger	Kasse
Buckazoids	Raumgleiter	unter Kissen
Coveralls	Pestulon	Scumsoft
Elmo's picture	Pestulon	Scumsoft
Glowing Gem	-	aus SQ2
Invisibility Belt	Phleebhut	Terminator
Keycard	Pestulon	Scumsoft
Ladder	Garbage Freighter	Schrottplatz
Metal Pole	Ortega	Forscher
Monolith Decoder Ring	Monolith Burger	Fun Meal
Orat on a Stick	Phleebhut	World o'Wonders
Reactor	Garbage Freighter	Schaft
Thermal Detonator	Ortega	Forscher
ThermoWeave Underwear	Phleebhut	World o'Wonders
Vaporizer	Pestulon	Scumsoft
Wire	Garbage Freighter	Tunnel

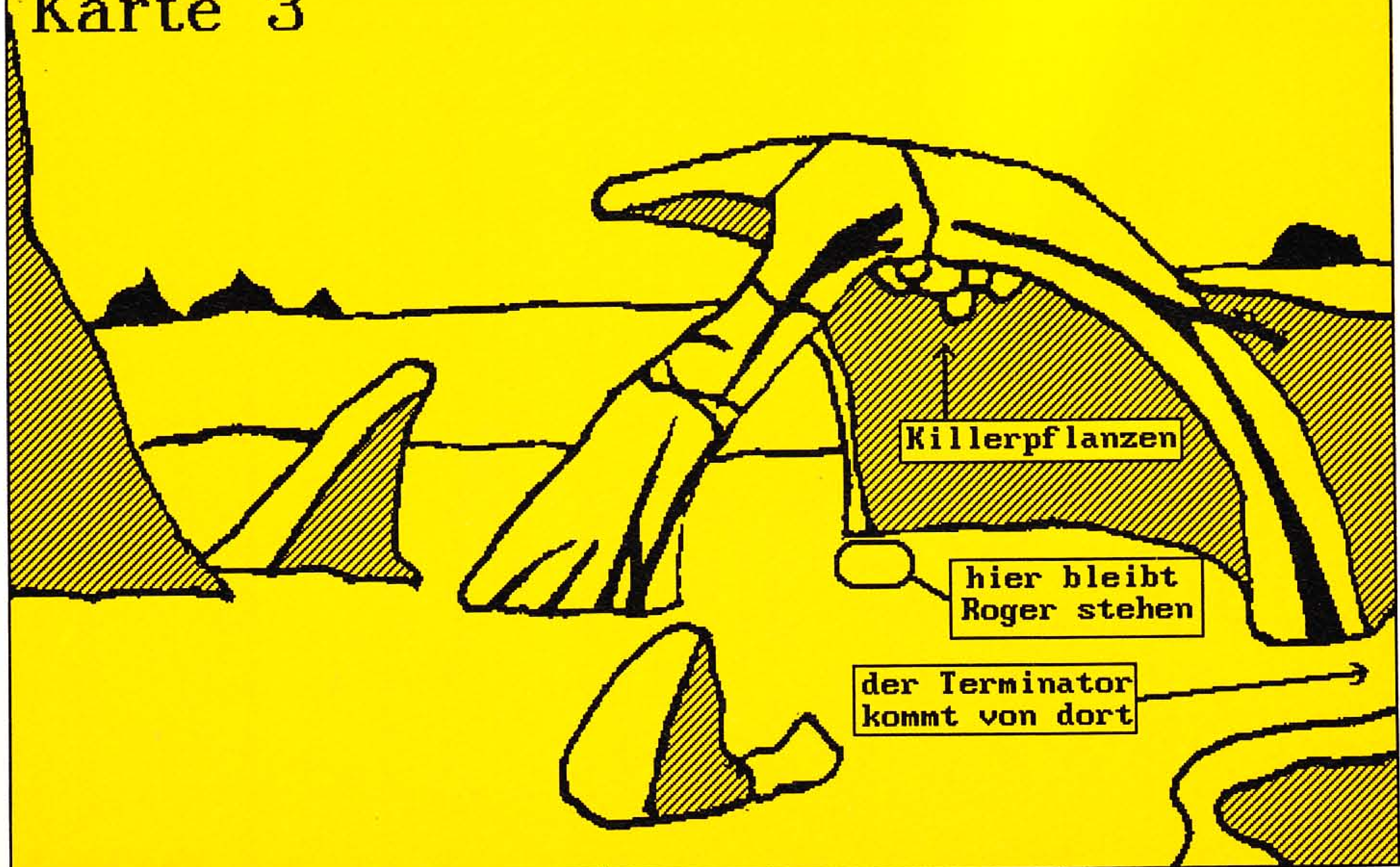
Phleebhut

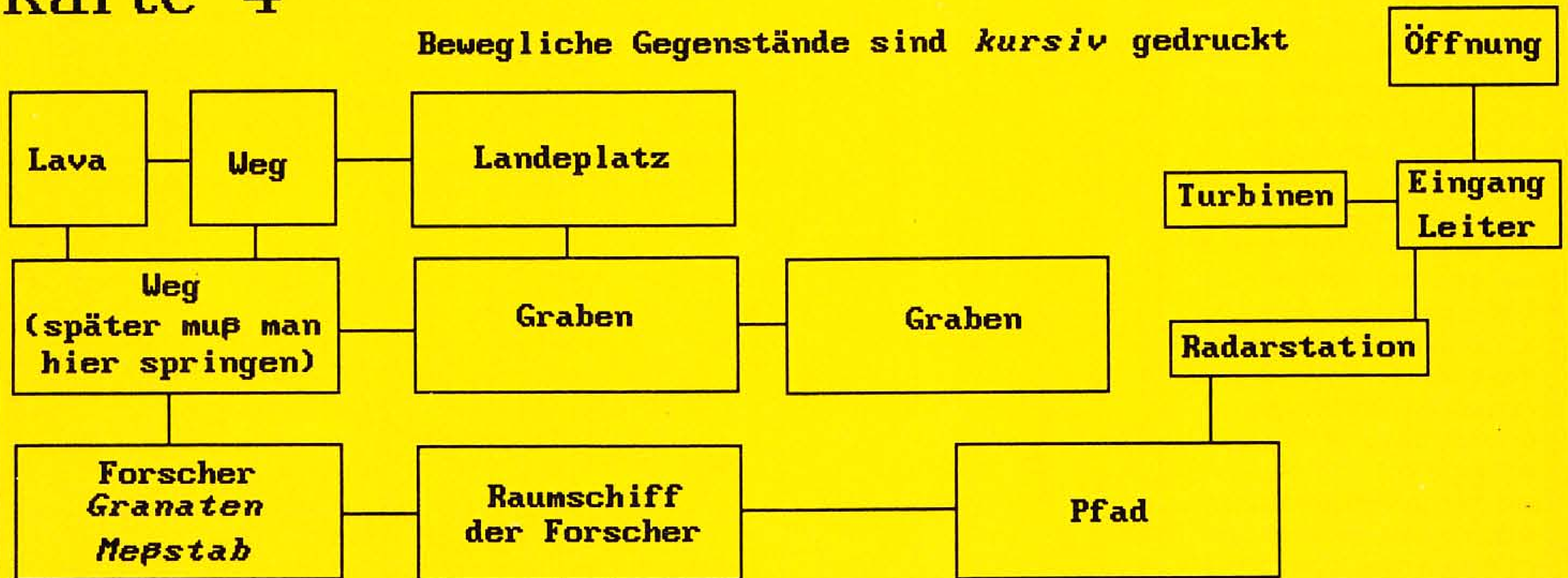
Karte 2

Gebirgskette		Blitze	Gebirgskette
Turmeingang	World o'Wonders	Schild	Wüste
Wüste	Giant Beast	Wüste	Düne
Wüste	Wüste	Killerpflanze (siehe Karte 3)	Landeplatz
Riesenschlange			

Killerpflanzen

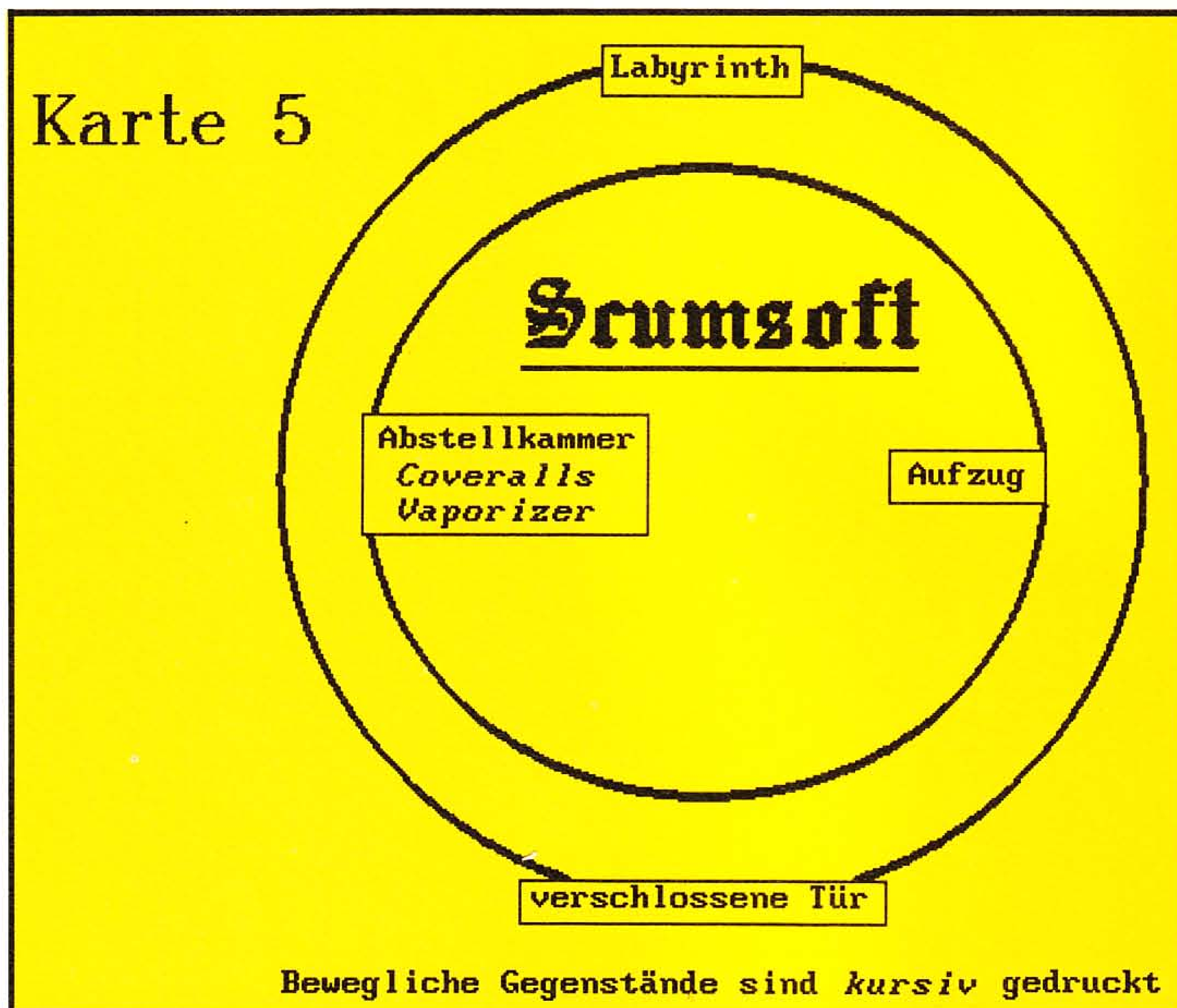
Karte 3





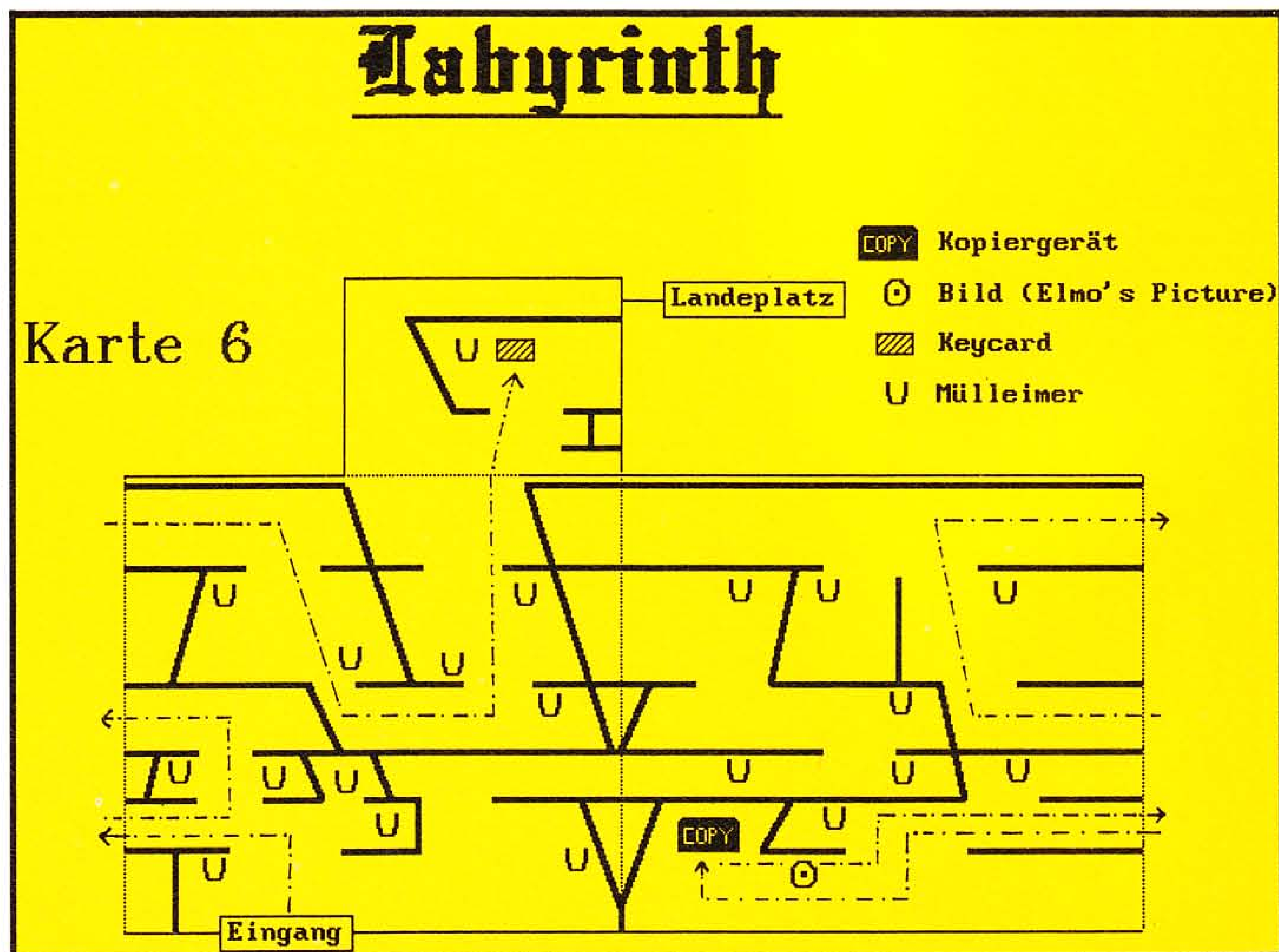
Als nächstes setzt sich Roger ins Cockpit (sit), durchsucht das Sitzkissen (search cushion), betrachtet den Monitor (look screen), schaltet den Radar ein, dann die Motoren und hebt ab (Radar anklicken, Engines anklicken, "TakeOff" anklicken). Wenn wenig später eine Warnmeldung des Radars erscheint, ist es Zeit, das Waffensystem anzuklicken, um das Schutzschild für vorne anzuwählen und einen Laserschuß abzugeben. Roger Wilco ist somit von der Gefangenschaft im Schrottfrachter befreit.
Nun schwebt man also im All. Roger wählt das Navigationssystem an und setzt den Kurs auf Phleebhut.
Anschließend schaltet man auf Lichtgeschwindigkeit. Nach der Landung (stand, get out) betritt man das Souvenirgeschäft namens "World O' Wonders" (Karte). Roger verkauft dort seinen Edelstein für 425 Bukkazoids (sell gem). Damit kauft er den Hut, die Unterhose und die Marionette (buy hat, buy shorts, buy stick). Sobald man den Laden verläßt (exit), erscheint ein Androide mit dem vielversprechenden Namen "Terminator", der Roger mit dem Tode droht, wenn dieser nicht innerhalb zehn Sekunden den Planeten verläßt. Deshalb sollte man sofort zurück zum Raumschiff eilen. Dort angekommen, düst man jedoch nicht gleich ab, sondern geht nach Westen. Hier stellt sich Roger an den gekennzeichneten Punkt auf der Karte. Dabei ist allerdings zu beachten, daß man den Killerpflanzen an der Decke des Felsvorsprungs nicht zu nahe kommt. Nach kurzem Warten kommt der unsichtbare "Terminator" auf Roger zu (man bemerkt ihn an den Fußspuren im Sand), übersieht jedoch die Gefahr und wird gefressen. Die Pflanze spuckt die zermalmten Metallteile wenig später aus; der Unsichtbarkeitsgürtel ist unversehrt. Man erreicht ihn mit der Marionette (use stick).
Es gibt noch eine zweite, leichtere Möglichkeit, den Androiden auszuschalten (bringt aber 10 Punkte weniger). Dazu betritt man nach der Morddrohung den Turm, fährt mit dem Lift (press up) und läuft dann die Treppen hoch. Oben befinden sich zwei Haken an der Decke, die bewegbar sind. Sobald der "Terminator" in der Nähe ist (er erscheint wenig später und ist diesmal sichtbar), schleudert Roger ihm den Haken entgegen (push hook). Dadurch fällt der Roboter in das Zahnradwerk und wird zerquetscht. Der Unsichtbarkeitsgürtel kann so ohne größere Umstände eingesteckt werden (get belt). Das nächste Ziel ist der Fast-Food-Imbiß "Monolith Burger".
Nach dem Andocken bestellt man sich das Gericht Nummer 7 (order meal, 7, Q, pay), setzt sich und ißt (eat). Wer noch nie einen magenkranken Galaxishelden gesehen hat, sollte sich das Gericht Nummer 6 bestellen und darauf den Raumgleiter betreten. In seinem "Funmeal" findet Roger einen Ring, der wenig später von Bedeutung sein wird. Im gleichen Raum steht ein Spielautomat mit Namen "Astro Chicken". An diesem spielt Roger solange (look machine, insert coin), bis eine codierte Nachricht erscheint, die er mit dem Ring entschlüsseln kann (use ring). So erfährt man Genaues über den Planeten Pestulon, auf dem die "Two Guys From Andromeda" festgehalten werden. Mehr gibt es hier nicht zu tun, und so fliegt Roger weiter (enter ship) - diesmal nach Ortega...
Bevor man den Planeten betritt, zieht sich Roger die Unterwäsche an (wear shorts), um Verbrennungen zu vermeiden. Danach sucht man die Umgebung ab und stößt dabei auf zwei Forscher. Wenig später verschwinden die Forscher und hinterlassen ihre Ausrüstung. Nun wirft man einen Blick durch das Fernrohr (look through telescope) und steckt darauf den Meßstab und die Granate ein (get pole, get detonator). Weiter geht's zur Radarstation, wo man die Leiter hochklettert (climb ladder) und die Granate in die Öffnung wirft (drop detonator). Dies bewirkt nicht nur die Zerstörung des Schutzschirms von Pestulon, sondern ruft auch ein gewaltiges Erdbeben hervor. Also nix wie zurück zum Raumgleiter (climb down)!
Leider wird man unterwegs feststellen müssen, daß ein Teil des Pfades von einem Lavastrom weggerissen wurde und so bleibt einem nichts anderes übrig, als zu springen. Der Meßstab dient dabei als Hilfe (use pole). Darauf kann Roger den Planeten verlassen, um nach Pestulon zu fliegen (er ist erst jetzt für das Navigationssystem des Raumgleiters sichtbar). Auf Pestulon steigt Roger aus und geht nach rechts. Hier zieht man den Gürtel an (wear belt), macht sich

unsichtbar (use belt) und betritt das Gebäude (enter scumsoft). Die Tür am Ende der Treppe läßt sich per Knopfdruck öffnen (press button). Nun geht man solang nach oben, bis auf der linken Seite die Tür einer Abstellkammer erscheint, in der Roger einen Anzug und einen Staubsauger findet (look closet, get coveralls). Dann geht man zurück nach unten und öffnet die erste Tür auf der rechten Seite. Dort beginnt das Labyrinth, das auf einer der Karten zu finden ist. Beim Folgen des eingezeichneten Weges sollte man die zahlreichen Mülleimer nicht übersehen, die geleert (use vaporizer) werden müssen. Außerdem muß Roger die eingezeichneten Gegenstände (Elmo's Picture, Keycard) mitnehmen. Von dem Bild (get picture) muß man eine Fotokopie machen (copy) und es dann zurückhängen (return original). Um die Keycard zu bekommen, geht man hinaus zum Landeplatz und gleich darauf wieder zurück in Elmo's Büro. Dort findet man die Karte auf dem Schreibtisch (get keycard). Danach verläßt Roger das Labyrinth und öffnet die verschlossene Tür (use keycard), der Kamera zeigt er die Fotokopie (show copy). Nachdem man die Brücke zu den "Two Guys From Andromeda" heruntergelassen hat (press button), befreit man sie mit Hilfe des Staubsaugers (use vaporizer). Doch genau in diesem Moment wird Roger entdeckt. Man hat nun einen futuristischen Kampf zu bestehen, bei dem die Kontrahenten riesige Roboter lenken. Diese Actionsequenz hat zwar keine Spielregeln, trotzdem sollte man mit Strategieanwendung nicht sparen. Dabei ist es wichtig zu wissen, daß Bewegungen jeglicher Art Energie kosten (Laufen, Blokken, Schlagen) und Treffer den Energievorrat erhöhen. Hat man den Gegner besiegt, flüchtet Roger automatisch zu seinem Raumschiff und hebt ab. Im Weltraum schaltet man auf Angriffsgeschwindigkeit und klickt dann das Waffensystem an. Bald darauf wird man von Scumsoft's Geschwader



attackiert - eine weitere Actionsequenz. Die Feinde erscheinen immer im gleichen Rhythmus:
Zuerst von hinten (Schild hinten anklicken) und dann zweimal von vorne (den ersten abschießen, den zweiten mit dem Schild abwehren). Mit dieser Taktik sollte auch diese letzte Hürde überwindbar sein - der Rest nämlich ist ein vorprogrammiertes Ende.....

Hannes Kruppa



KORONA SOFT

Hotline



0 52 41 / 18 28

Sega	
F-16 FIGHTER	49,–
GREAT FOOTBALL	79,–
MONOPOLY	99,–
MY HERO	49,–
OUT RUN / 3 D	89,–
R-TYPE	99,–
RAMPAGE	89,–
SUBMARINE	89,–
Y'S	129,–

Commodore 64	Kass / Disk
AFTERBURNER	33,– / 43,–
BLASTEROIDS	33,– / 43,–
CRAZY CARS 2	--,– / 43,–
DOWN AT THE TROLLS	--,– / 43,–
DUNGEON OF DRAX	33,– / 43,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
FOOTB. M. II / EXPANSION KIT	25,– / 33,–
GRAND MONSTER SLAM	33,– / 43,–
GRAND PRIX CIRCUIT	33,– / 43,–
HARD'N HEAVY	33,– / 43,–
HIT SENSATION	53,– / 59,–
LITTI'S HOTSHOT	33,– / 43,–
MAYDAY SQUAD	33,– / 43,–
ONE ON ONE II	--,– / 53,–
POWER PLAY HOCKEY	--,– / 53,–
RACK'EM (BILLARD)	33,– / 43,–
R-TYPE	33,– / 43,–
RAMBO III	33,– / 43,–
REAL GHOSTBUSTERS	33,– / 43,–
RUN THE GAUNTLET	33,– / 43,–
RUNNING MAN	33,– / 43,–
SERVE AND VOLLEY	33,– / 43,–
SOCCER / MICROPOSE	49,– / 59,–
SUPERMAN	33,– / 43,–
TECHNOCOP	33,– / 43,–
THUNDERBLADE	29,– / 43,–
TOM & JERRY	33,– / 43,–
TYPHOON	29,– / 43,–
YUPPIE'S REVENGE	33,– / 49,–
ZAK MC KRACKEN (DEUTSCH)	--,– / 53,–

CPC	Kass / Disk
CHUCK YEAGER'S AFT	29,– / 43,–
CRAZY CARS 2	33,– / 43,–
DUNGEON OF DRAX	33,– / 43,–
REAL GHOSTBUSTERS	33,– / 43,–
ROBOCOP	33,– / 43,–
RUN THE GAUNTLET	33,– / 43,–
THUNDERBLADE	29,– / 49,–

Atari ST	Disk
ARCHIPELAGOS	79,–
BOZUMA	61,–
CRAZY CARS 2	53,–
DIE FUGGER	59,–
F-16 FALCON	79,–
F-16 COMBAT PILOT	79,–
F.O.F.T	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,–
KAISER	119,–
KINGS'S QUEST IV	89,–
LEISURE SUIT LARRY I	59,–
LEISURE SUIT LARRY II	89,–
LOMBARD RAC RALLY	79,–
POLICE QUEST I	59,–
POLICE QUEST II	79,–
REAL GHOSTBUSTERS	59,–
RUN THE GAUNTLET	59,–
RUNNING MAN	79,–
TRIAD VOL. 1	89,–
VICTORY ROAD	59,–
WALLSTREET WIZZARD	61,–
YUPPIE'S REVENGE	61,–
ZAK MC KRACKEN (DEUTSCH)	69,–

IBM	Disk
BÖRSENFIEBER	79,–
CRASY CARS 2	69,–
F-16 COMBAT PILOT	69,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,–
GRAND PRIX CIRCUIT	69,–
KINGS QUEST IV	109,–
LEISURE SUIT LARRY I	59,–
LEISURE SUIT LARRY II	89,–
LOMBARD RAC RALLY	79,–
POOL OF RADIANCE	69,–
SPACE QUEST III	89,–
YUPPIE'S REVENGE	79,–

Amiga	Disk
ARCHIPELAGOS	79,–
BLASTEROIDS	79,–
BOZUMA	61,–
CRAZY CARS 2	69,–
DRAGON'S LAIR	109,–
ELITE	79,–
F-16 FALCON	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,–
GRAND MONSTER SLAM	61,–
HARD'N HEAVY	53,–
JEANNE D'ARC	53,–
KIND WORDS	159,–
LOMBARD RAC RALLY	79,–
POLICE QUEST I	79,–
POLICE QUEST II	79,–
PRECIUS METAL	79,–
PREMIER COLLECTION	79,–
R-TYPE	79,–
REAL GHOSTBUSTERS	79,–
RUN THE GAUNTLET	79,–
RUNNING MAN	79,–
SPACE QUEST I	79,–
SPACE QUEST II	79,–
THE KRISTAL	89,–
VICTORY ROAD	79,–
WALLSTREET WIZZARD	61,–
WEC LE MANS	79,–

Nintendo	
CASTLEVANIA	99,–
GOONIES II	99,–
GRADIUS	99,–
SUPER MARIO II	109,–

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + 8,– DM.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: ______
Straße: ______
PLZ/Ort: ______
Telefon: ______
Alter: ______
Computersystem: ______

	Disk	Cass.

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

BATTLE TECH

BATTLETECH, das neue Programm von Infocom, bestticht nicht nur durch das neue Outfit (Grafik, Animation), sondern auch durch die völlig neue Spielhandlung. Eingefleischte Fans von Infocoms Adventuren seien an dieser Stelle gewarnt, da in diesem Spiel keine logischen Rätsel zu lösen sind, um das Ziel zu erreichen. Es gilt vielmehr, durch Ausdauer und Taktik an das Ziel zu gelangen. Um dem einzelnen hier etwas zu helfen, habe ich mich entschlossen, meine Erfahrungen in der nachfolgenden Kopfnuß niederzuschreiben. Wer jetzt eine schrittweise Lösung erwartet, liegt völlig daneben. Das Spiel in sich ist so komplex, der Ablauf der einzelnen Spiele so verschieden, daß jeder seine Handlungen selbst planen muß. Viel wichtiger ist es bei diesem Spiel, ein bißchen auf die Handlungen und verschiedenen Orte im Spiel einzugehen, so daß jeder mit den Tücken des Spiels auskommt.

Es folgen nun die Beschreibungen zu den einzelnen Gebäuden und deren Zweck oder Warenangebot. Zwischendurch sind diverse Hilfen eingestreut, die Euch das Leben leichter machen sollen. Die einzigen Schrittlösungen sind am Ende zu finden, wenn Ihr das Star Leaque Cache gefunden und betreten habt.

Die Citadel: Eine Art Hauptquartier, in dem sich noch die Ahnengallerie, ein Lehrstuhl für drei verschiedene Waffengattungen und zufälligerweise der Amtssitz des Archon des Lyran Commonwealth, Katrina Steiner befindet. Bis auf den Lehrstuhl, bei dem man für teures Geld (C-Bills) an jeder Waffengattung vier Kurse (Amateur, Adequate, Good, Excellent) absolvieren kann, ist hier aber nichts, womit man sich ernsthaft befassen sollte. Bei den Kursen wird sofort auffallen, was man am nötigsten braucht: C-Bills (wie man das gut vermehrt, steht dann "weiter unten" bei ComStar).

Die ComStar: Bei der ComStar handelt es sich um eine intergalaktische Börse, an der drei Wertpapiere gehandelt werden: DefHes = Defiance Industries of Hesperus (Produktion von Battlemechs), NasDiv = Nashsan Diversified (Produktion von Computern), BakPhar = Baker Pharmaceuticals (Produktion von Arzneimitteln). Um nun sein Geld sinnvoll und gewinnbringend anzulegen, sollte man folgendermaßen vorgehen (dauert zwar höllisch lang, ist aber der einzig legale Weg, das Spiel überhaupt sinnvoll zu beginnen). Man teilt das Geld gleich unter den DefHes- und NasDiv-Aktien auf und verläßt dann die Börse. Die BakPhar-Aktie sollte man Anfangs ganz links liegen lassen, da deren Kursschwankungen ganz beträchtlich sind und in den meisten Fällen die Hälfte vom Geld futsch ist. Jetzt könnt Ihr wieder etwas die Gegend untersuchen, um Euch mit den Örtlichkeiten vertraut zu machen. Sobald die Anzeige der C-Bills von 0 auf 15 gestiegen ist (passiert nur in der Citadel), sofort wieder in die Börse gehen und beide Aktienkonten abheben. Jetzt das Spiel abspeichern, wieder hinein und das Geld wieder auf die oben genannten Aktien verteilen. Dann wieder raus und speichern (und selbstverständlich auch die Nummer merken). Dann ist wieder "Sightseeing" angesagt, bis halt wieder die Anzeige gestiegen ist. Dieses langwierige Schauspiel wird wiederholt, bis 5000 C-Bills (nicht weniger) auf dem Konto stehen. Jetzt kommen die anfangs verschmähten BakPhar-Aktien zum Zug. Auf diese setzen wir nun 5000 C-Bills, verteilen den Rest auf die anderen zwei Aktien, verlassen die Börse und speichern ab. Und jetzt kommts. Ihr solltet jetzt ein paar Sekunden warten und dann wieder nach den Aktien sehen. Wenn Ihr jetzt Glück habt und die Kurse gestiegen sind, stehen auf dem BakPhar-Konto satte 10416 C-Bills. Jetzt wieder alle Konten leeren (Stock = 0), raus und abspeichern. Dies könnt Ihr solange wiederholen, bis Ihr meint, genug Geld zu haben. Sollten zwischenzeitlich die Kurse für die BakPhar-Aktien gefallen sein, braucht Ihr einfach nur den alten Spielstand zu laden. Wer auf das lange Warten keine Lust hat, kann aber mit einem kleinem Diskettenmonitor und ein paar Eingaben gleich zu sehr viel C-Bills kommen. Leider muß ich noch hinzufügen, daß der nachfolgende Auszug von der Amiga-version ist. Änderungen gegenüber anderen Systemen sind daher nicht ausgeschlossen. So, lange Rede kurzer Sinn. Hier ist er nun. Der absolute Über-Knete-Bringer. Man greife sich seinen Diskmonitor (z.B. Discovery), lade ein Gamefile und gebe folgendes ein.

Adr.								
3432:	0	0	0	0	0	12	124	124
3440:	124	12	124	124	124	12	124	124
3448:	124	12	124	124	124	0	0	0

War doch überhaupt nicht viel, oder? Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, müßten jetzt sage und schreibe 209484924 C-Bills auf jedem der vier Konten sein (drei Wertpapierkonten und die Geldbörse). Macht dann zusammen die schlappe Summe von 837939696 C-Bills. So, genug geplänkelt. Weiter gehts im Text!

Die Barracks: Zu Beginn des Spiels haben die Barracks eigentlich nur einen Zweck: Der Charakter (Jason Youngblood) kann eine schöne Mütze Schlaf nehmen. Später im Spiel sind die Barracks aber noch einmal sehr wichtig. Ach ja, bevor ich es vergesse: Die Funktion "talk to others" sollte man natürlich überall, wo sie angezeigt wird auch nutzen. Informationen sind nie fehl am Platze.

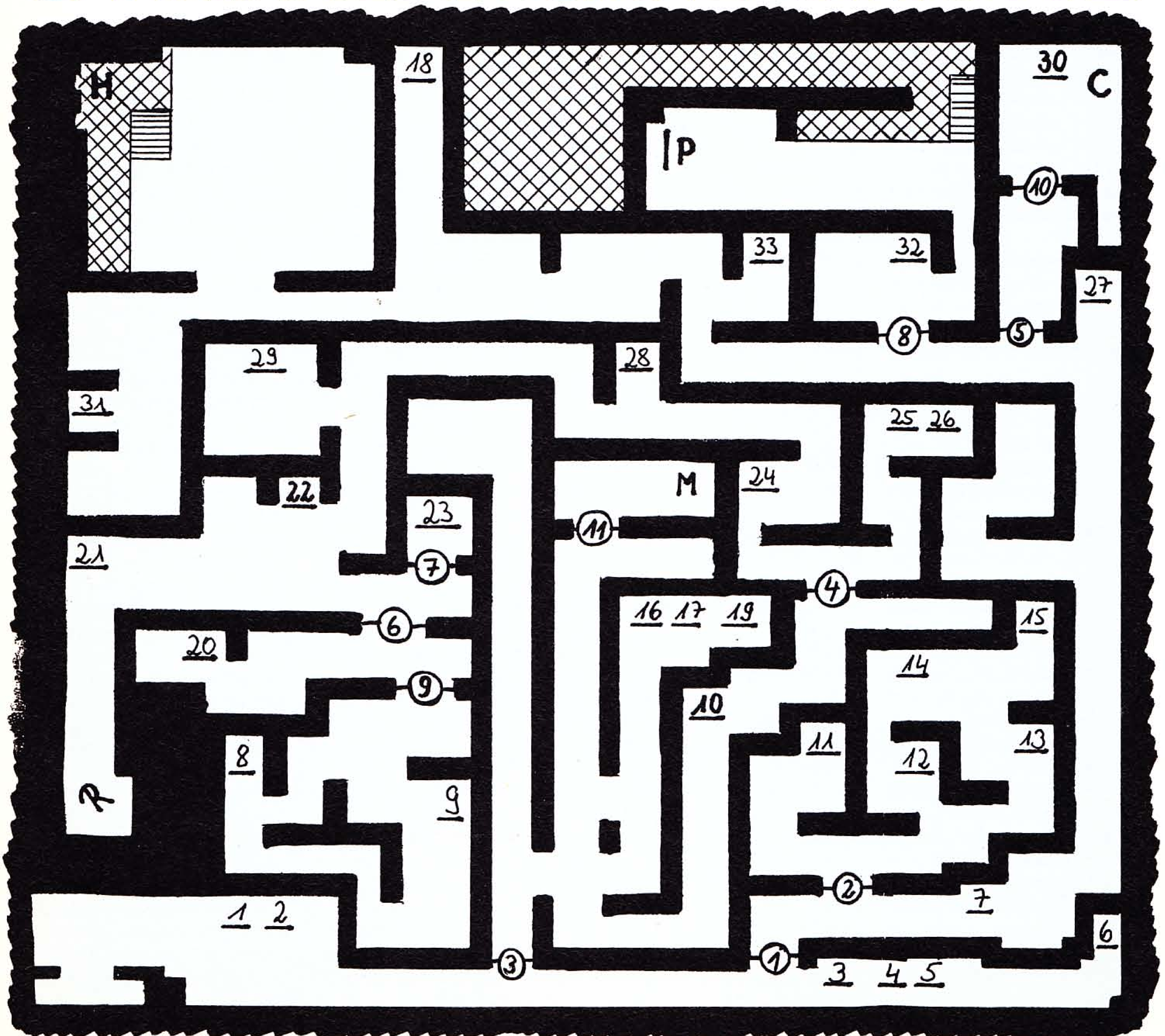
Die Lounge: Außer der Funktion "talk to others" nichts besonderes. Kleine Anmerkung: Wenn man von anderen in die Lounge eingeladen wird, sollte man dort auch erscheinen.

Der Armor-Shop: In diesem kleinen Laden ist es möglich, sich eine schußfeste Weste zu kaufen, was ich auch jedem empfehlen möchte (ist im Verlaufe des Spiels an manchen Orten lebensnotwendig). Schaut euch am besten erst einmal die einzelnen Arten am Bildschirm an. Ich z.B. bevorzuge die "Flak Suit", da sie ei-

LEGENDE

-①- : Tür mit Nummer
18 : Terminal, mit dazugehörigem Farb-Zahlen-Code
C : Cache
M : Maproom
R : Jeremiah Youngbloob Mech
H : Hyperpulse Generator
P : Power für Hyperpulse Generator

STAR LEAGUE CACHE



nen guten Schutzfaktor von 40 hat und nur 150 C-Bills kostet. Eine der teuersten Schutzwesten (1000 C-Bills) schützt zwar vor Laserstrahlen, ist aber wirkungslos gegen alle anderen Waffen. Ein weiterer Punkt ist die Möglichkeit, Schutzwesten wieder reparieren zu lassen, was aber erst in anderen Städten zum Tragen kommt.

Der Weapons-Shop: Bei Anwählen der Kaufoption werden drei Waffengruppen angeboten. Normale Waffen (div. Schwerter und Bögen), Schußwaffen (Pistol, Rifle und Machinegun) sowie AntiMech-Waffen (SRM-Launcher und Inferno). Ich kann nur jedem empfehlen, sich das Inferno unter die Nägel zu reißen, da es die beste aller Waffen ist. Es wird zwar als Abwehrwaffe für Mechs angeboten, hat sich aber auch gegen Infanteristen bestens bewährt. Jeder Schuß hat tödliche Folgen (...wieviele? - Uli) für den Gegner.

Die Mechit-Lube: Bei der Mechit-Lube handelt es sich um eine Reparatur- und Tuningwerkstatt, in der man sich auch einen Kurs über Mechreperatur zu Gemüte führen kann. Letzteres ist auch das einzige, was in der Citadel möglich ist, da man nämlich noch keinen Mech hat. Trotzdem will ich es nicht versäumen, die anderen Punkte zu erklären. Visit Speed Shop: Hier werden die Mechs getuned, z.B. stärkere Panzerung und bessere Waffen. Have Mechs repaired: Alle defekten Teile werden gegen neue ausgetauscht. Sollten Sie später einen Mech steuern, ist es ratsam, zu versuchen, den Mech tunen zu lassen. Es kann nämlich passieren, daß schon viele defekte Teile (meist Waffen) sowieso durch bessere ersetzt werden. So spart Ihr erstens Geld und habt zweitens einen besseren Mech zur Verfügung. Buy Mech Ammunition: Dieser Punkt ist nur wichtig, wenn Euer Mech über "Machineguns" oder "SRM-Launcher" verfügt. Laser sind im Unterhalt billiger, da sie sich nie entleeren. Ask to Apprentice: Hinter diesem Begriff versteckt sich nun der Kurs, um sich in den wichtigsten Reparatursachen ausbilden zu lassen (erlangt später immense Wichtigkeit). Last but not least...das

Training Center: Hier findet die Ausbildung zum MechWarrior statt. Wenn man sich nun bereiterklärt, eine Lektion zu absolvieren, bekommt man drei verschiedene Mech-Modelle zur Auswahl angeboten. Die nachfolgenden Beschreibungen der Modelle beziehen sich immer nur auf die Standardausführungen, die im Trainingslager vorhanden sind.

LOCUST: Dieser Typ ist für die erste Mission die beste Wahl. Er ist sehr schnell, allerdings nur sehr spärlich bewaffnet und gepanzert (ändert sich aber später durch tunen).

WASP: Diesen Mech, außer vielleicht zum Testen in der zweiten Mission, am besten ganz fallen lassen, da er erstens langsamer als der LOCUST ist und die Bewaffnung und Panzerung (vor allem Panzerung) so schlecht ist, daß ein direkter Treffer schon zur Zerstörung des Mechs führt. Modifikationen durch Tuning lassen ihn aber im späteren Spiel wieder aufleben, wenn er stärkere Panzerung und Bewaffnung erhalten hat. Dann ist er ein sehr ernstzunehmender Gegner.

CHAMELEON: Der stärkste und schwerste Mech von allen. Extrem gut bewaffnet (hat als einziger Mech einen Large Laser) und auch stark gepanzert. Kann aber leider später nicht mehr durch Tuning aufgerüstet werden. Diesen Mech für alle restlichen Missionen (3-...) benutzen!

Die MISSIONS: Durch die langsame Steigerung der Schwierigkeit lernt man ziemlich schnell, mit seinem Mech umzugehen. Ich möchte jedem empfehlen, die Missions nie durch den eingebauten Kampf-Computer durchführen zu lassen. Erstens ist es ratsam, daß Ihr für später genug Kampferprobung sammelt, und zweitens könnt Ihr nach jeder Kampfrunde nach Eurem Mech sehen (Waffen neu ausrichten, Überhitzung, usw.).

Die erste Mission beschränkt sich darauf, mit seinem Mech in die südlichste Ecke des Trainingslagers und dann wieder zurückzumarschieren.

Bei der **zweiten Mission** wird die Sache schon etwas schwieriger, da irgendwo auf dem Trainingsareal ein Stück "rubble" zu finden, aufzuheben und zurückzubringen ist. Dieses Teil logischerweise nur mit einem Mech aufheben, wenn dieser auch die nötigen Händchen hat. Darum nicht den LOCUST nehmen, der hat nämlich keine Greifer.

Die dritte Mission ist so einfach, daß ich mich fast schäme, Papier dafür zu verschreiben. Irgendwo auf dem Gelände steht ein alter LOCUST, der total unbewaffnet und bewegungsunfähig ist. Hier könnt Ihr das erstemal so richtig schießen und treten (KICK). Wenn Ihr die Mission erfüllt habt und der MechTrainer wegen der steigenden Temperatur des Mechs rumnörgelt, braucht Ihr euch keine Gedanken zu machen. Ich hab schon alles versucht, aber bei mir nörgelt er immer noch (...naja, vielleicht sollte man mal während des "Gefechts" nach der Temperatur sehen (kleiner Tip) - Uli).

Vierte Mission: Hier geht es darum, eine Anzahl von "LABOUR ROBOTS" in die ewigen Jagdgründe des Mülleimers zu schicken. Hier ist es zwingend erforderlich, daß Ihr immer nach der HEAT schaut, da diese ziemlich schnell steigt und der Mech dann nicht mehr operieren kann. Mein Tip: Versucht so schnell wie möglich, in irgendeins von den Wasserlöchern zu kommen, da Wasser bekanntlich kühlt. Ab dieser Mission sollte man immer nach Verlassen des Trainings-Centers den Spielstand abspeichern.

Fünfte Mission: Hier werdet Ihr das erste mal einem ferngelenkten, vollbewaffneten Mech gegenübergestellt. Setzt eure Waffen geschickt ein und achtet auf eure Hitze.

Sechste Mission: Im Grunde genommen das selbe wie bei Nummer fünf, nur mit zwei Mechs.

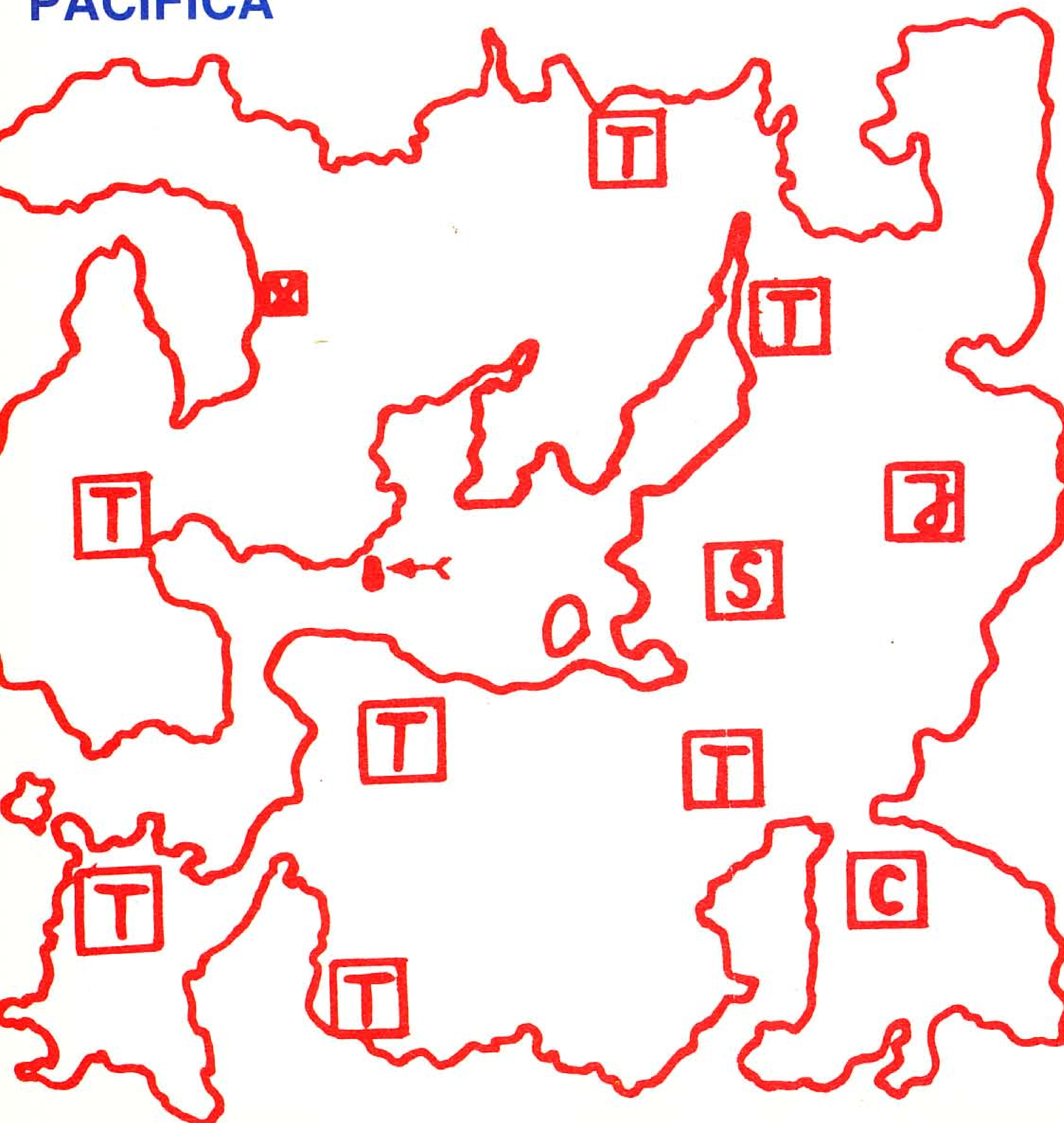
Siebte Mission: Diese Mission ist nun der große Wendepunkt. Entweder wird die Mission wie Nummer sechs mit drei ferngelenkten Mechs wiederholt (was aber nicht zu schaffen ist) (ha! - Uli) oder die Invasion der Kuritans beginnt. Wenn letzteres eintritt, bloß nicht die Nerven verlieren oder zitterig werden. Wenn Euer Mech aus der Garage auf das Spielfeld kommt, wird Jason sein Unbehagen äußern, gegen diese Mechs kämpfen zu müssen. Da Ihr sowieso auf Handbetrieb umgeschaltet habt, wählt Ihr den Punkt SCAN UNIT und dann natürlich ENEMIES. Durch DETAIL SCAN könnt Ihr euch die Schufte ansehen. Es sind meistens vier Mechs vom Typ "JENNER", die äußerst gut bewaffnet sind (vier MED-Laser und ein SRM-Launcher). Hier gibt es nur eins: Abhauen! Wie man das macht, versuche ich jetzt zu erklären. Als erstes geht Ihr mit "WALK" zwei Schritte nach unten, wartet, bis euer MECH wieder invers dargestellt wird, und dann wieder zwei Schritte nach oben. Vor jedem weiteren Schritt immer durch SCAN UNIT den Feind im Auge behalten. Sobald die Schutzschirme zusammengefallen sind, JUMP anwählen und direkt über dem Ausgang von der Mechgarage rausgehen. Es ist zu empfehlen, JUMP mehrmals zu wählen, da dann Hindernisse besser überwunden werden können. Sobald Ihr vor der Lounge steht, nach oben weitergehen, bis Ihr im Zaun ein Loch seht

(oberhalb des großen Tores). Wenn Ihr nun das Gelände außerhalb der Citadel betretet und den Punkt FLEE anwählt, seid Ihr Euren Feinden erfolgreich abgehauen. Wer nicht erfolgreich war, kann dasselbe durch Laden des Spielstands wiederholen. Da in der Citadel nichts mehr zu holen ist, gehen wir flugs nach STARPORT. Auf dem Weg dorthin immer mal abspeichern. Wenn Ihr jetzt von einem Mech angegriffen werdet und diesen zu Schrott schießt, kommt Euch die Mechausbildung zugute. Jeder zerschossene Mech wird nach dem Kampf sofort ausgeschlachtet. Das bringt Geld, und defekte Teile am eigenen Mech werden ausgetauscht (richtet sich aber nach der Ausbildung des einzelnen MechWarriors = bessere Ausbildung bedeutet mehr und bessere Teile).Der Eingang von STARPORT befindet sich an der linken oberen Ecke. Der Mech wird wie ein Mantel in der Mechgarage abgegeben, da in STARPORT Mechs verboten sind. Die Örtlichkeiten sind in jeder Stadt identisch, wobei in verschiedenen Städten noch folgende zu finden sind:

LEGENDE

C - Citadel
S - Starport
J - Gefängnis
T - Stadt
☒ - Dr. Tellhim
←● - Star League Cache

PACIFICA



THE HOSPITAL: Diesen Ort brauche ich eigentlich nicht zu erklären, da wohl jeder schon mal im Krankenhaus war. Mit GET HEALED können Charaktere wieder von Ihren Verletzungen geheilt werden (verschiedene Operationen, je nach Verletzungsgrad).
GET MEDICAL SEMINAR ist ein Selbsthilfekurs, mit dem sich der Charakter selbst versorgen kann (Erste Hilfe).
SEARCH MEDICAL RECORDS läßt Jason fragen, ob ein Mann namens Jeremiah Youngblood im Krankenhaus eingeliefert wurde.
BUY MEDKIT ist der passende Erste-Hilfe-Kasten zum Medical Seminar.

THE ARENA: Hier kann man mit seinem eigenen oder einem geliehenen Mech (IMR = INTER MECH RENT) gegen einen anderen zum Kampf antreten.

THE CLOTHES SHOP: Hier kann man seine Kleidung gegen neue austauschen, was ich auch nur jedem empfehlen kann. Man trägt nämlich immer noch die Uniform der Lyran Special Forces, was an manchen Orten sehr gefährlich werden kann z.B. in der....

INAUGURAL HALL: Eine Versammlungshalle, die für das Spiel sehr wichtig ist, da Ihr hier Euren zweiten Charakter findet (weiteres unter "Generelles zu den Agenten").

THE VIDEO HUT: Hier bekommt man zwar einen Holodiskplayer gezeigt, der ist aber ausverkauft und erst in sechs Monaten wieder lieferbar (kleiner Tip am Rande: Man braucht auch gar keinen). Was der Mapper im Endeffekt bringen soll, weiß ich auch nicht.

Nehmt ihn aber vorsichtshalber mal mit.

Generelles zu den Agenten:

Alle Agenten sind nach dem Überfall auf die Citadel untergetaucht und haben bestimmte Berufe (Arzt und Monteur) angenommen. Sie werden vom Programm bei jedem neuen Spiel wahllos verteilt, so daß sie immer an verschiedenen Orten zu finden sind (außer REX und noch einem Agenten !!!). Ihr müßt dann logischerweise alle HOSPITALS und MECHIT-LUBES abklappern. In den Krankenhäusern geben sie sich zu erkennen, wenn Ihr SEARCH MEDICAL RECORDS anwählt, in den Mechwerkstätten durch VISIT SPEED SHOP oder ASK TO APPRENTICE. Dabei ist die Reihenfolge, in der Ihr vorgeht, von Wichtigkeit. Wenn Ihr in STARPORT seid, müßt Ihr zuerst REX finden. Er ist immer in der INAUGURAL HALL zu finden, gibt sich aber erst zu erkennen, wenn Ihr mehrmals drinnen wart (wenn die Party anfängt). Er bringt dann sogar gleich einen Mech (COMMANDO) mit in die Familie. Er ist die eigentliche Schlüsselfigur im Spiel, da Ihr ohne ihn die anderen Agenten nie zu Gesicht bekommen würdet. Er ist daher besonders zu schätzen. Wenn Ihr ihn findet, wird er euch eine Kiste mit einer Holodisk, einem Biochip und anderen Sachen von Jasons Vater geben (zu der Holodisk später mehr).

Wenn sich REX dann zum sogenannten SHUTDOWN stellt, ist Eure große Stunde gekommen. It's INFERNO-time.
Schaltet auf manuell und betrachtet Euch die Feinde mit SCAN UNIT. Die mit den besten Waffen (Feuerwaffen vor Bögen und Schwertern) immer zuerst abschießen. Ihr könnt natürlich jetzt auch REX steuern und mit Ihm Feinde bekämpfen. Fliehen wird vom Programm nicht angenommen und sollte deshalb nicht angewählt werden, da Ihr dann eine Runde später erst wieder schießen könnt. Sobald der Kampf gewonnen ist, Spiel abspeichern. Jetzt erstmal mit REX in den Armor- und Weapons-Shop gehen (Flak Suit und Inferno) dann ins Krankenhaus (Verletzungen behandeln lassen, Medical Seminar für REX). Dann Abspeichern. Nachdem Ihr nun REX gefunden habt, ist es ratsam, in die MECHIT-LUBE zu gehen und Rex's Commando tunen zu lassen. Dort wird sich dann ein weiterer Agent zu erkennen geben, der eine sehr gute Ausbildung als Mechmonteur genossen hat. Diese kann durch eine weitere Ausbildung perfektioniert werden, worauf er dann in seinem Fach einfach "Excellent" ist. Der nächste Agent sitzt im Gefängnis und kann ganz einfach durch einen Besuch befreit werden. Er bringt auch einen Mech mit in die Familie, den Ihr aber erst noch aus dem Gefängnishof entwenden müßt. Hier ist Schnelligkeit gefragt, da je nach Spiel vier bis sechs Mechs auf dem Gefängnishof stehen, aber nur einer von ihnen funktioniert. Diesen einen gilt es schnell zu finden, da Euch sonst die Gefängniswachen auf den Pelz rücken. Mir ist aufgefallen, daß die Rolle des Doppelagenten immer nur zwischen diesen beiden Personen wechselt. Geht Ihr z.B. zuerst ins Gefängnis, ist dort der Doppelagent, geht Ihr zuerst in STARPORT in die MECHIT LUBE, sitzt er dort. Ich bevorzuge natürlich einen Charakter mit Mech und gehe zuerst in die MECHIT LUBE. Alle verbleibenden Charaktere verteilen sich irgendwo in den Städten und müssen selbst gefunden werden (Ich habe mit dem Doppelagenten nur sechs Charaktere gefunden und habe das Spiel trotzdem gelöst. Sucht also an jedem Ort und in jeder Stadt. Findet Ihr einen Arzt, nehmt das FIELD SURGERY KIT mit.

Da unsere Gruppe jetzt auf vier Mann und drei Mechs erstarkt ist, marschieren wir nun geradewegs wieder zur Citadel und suchen die Barracks auf. Hier erfahren wir nun das Ziel des Spiels und welche Person uns diesem Ziel näher bringen kann: Dr. Edward Tellhim. Ihn gilt es zu finden, um das Passwort zu erfahren, welches auf der defekten Holodisk schlummert. Wo dieser zu finden ist, könnt Ihr der beiliegenden Karte entnehmen, wo auch alle anderen Städte und Plätze aufgezeichnet sind. Aber hütet Euch, diesen Platz zu suchen, bevor Ihr in der Citadel wart. Ihr werdet ihn nämlich nicht finden, da er erst sichtbar wird, wenn Ihr den Auftrag kennt und in den Barracks wart. Der Spielablauf bis zu Dr. Tellhim ist immer verschieden, so daß ich ihn überspringe.

Bei Dr. Edward Tellhim: Um bis zu Dr. Tellhim durchzukommen, müssen von den Charakteren Fragen zu verschiedene Gebieten (Technik, Medizin und eine Frage zur Schlacht von Mallory) richtig beantwortet werden. Daher ist es sehr wichtig, daß Ihr noch einen Arzt und einen Techniker findet, die zu diesen Fragen Rede und Antwort stehen können. Rex beantwortet die Frage zur Schlacht von Mallory. Sind alle Fragen beantwortet, trefft Ihr schließlich auf Dr. Tellhim, der Euch die defekte Holodisk repariert und auch ein Abspielgerät bereitstellt. Sobald Ihr nun das Passwort habt, könnt Ihr Euch auf den Weg zum Cache machen, das südöstlich von Dr. Tellhim auf einer kleinen Insel zu finden ist. Mit Hilfe der abgedruckten Karte und den nachfolgenden Codes für die Türen ist es euch jetzt ein leichtes, den Rest dieses Spiels zu lösen. Die nachfolgenden Türcodes sind folgendermaßen aufgebaut. Zuerst ist eine Nummer angegeben, die Ihr auch auf dem Plan wiederfinden werdet. Sie gibt die Reihenfolge an, in denen die Türen geöffnet werden müssen. Dann kommen die Farbcodes und die dazugehörige Nummer.

Tür	Rot	Gelb	Blau
1	1	3	5
2	2	7	18
3	15	14	11
4	13	31	4
5	25	33	10
6	29	12	6
7	20	27	22
8	28	24	16
9	17	19	26
10	8	9	21
11	30	23	32

Wenn Ihr alle Türen geöffnet habt, solltet Ihr zuerst den Mech von Jasons Vater aufsuchen, der in einem geheimen Gang versteckt ist. Danach durch Tür 10 und das Cache aufsuchen, welches hinten in der Ecke liegt. Jetzt bei Tür 8 hinein und hinten bei den Computern am Schaltpult die Stromversorgung für den Hyperpulse Generator aktivieren. Nun zurücklaufen und durch Tür 11 in den Map Room gehen. Dort werden folgende Planeten angeklickt, die als Paßwort für die Tür benötigt werden. PESHT, BENJAMIN, SKYE, SUMMER, RYERSON, KATHIL und ACHERNAR. Als letztes gehen wir nun in die linke obere Ecke des Star Leaque Cache, wo der eigentliche Hyperpulse Generator steht. Dort treten wir vor das Terminal und schauen uns das Schauspiel an. Jason nimmt nun mit Katrina Verbindung auf und meldet, daß er (und natürlich Ihr) das Cache gefunden habt. Das Spiel ist somit gelöst.

Wie Ihr wahrscheinlich auch merken werdet, ist das Ende des Spiels ziemlich offen. Mit einer Fortsetzung kann also (vielleicht) gerechnet werden...

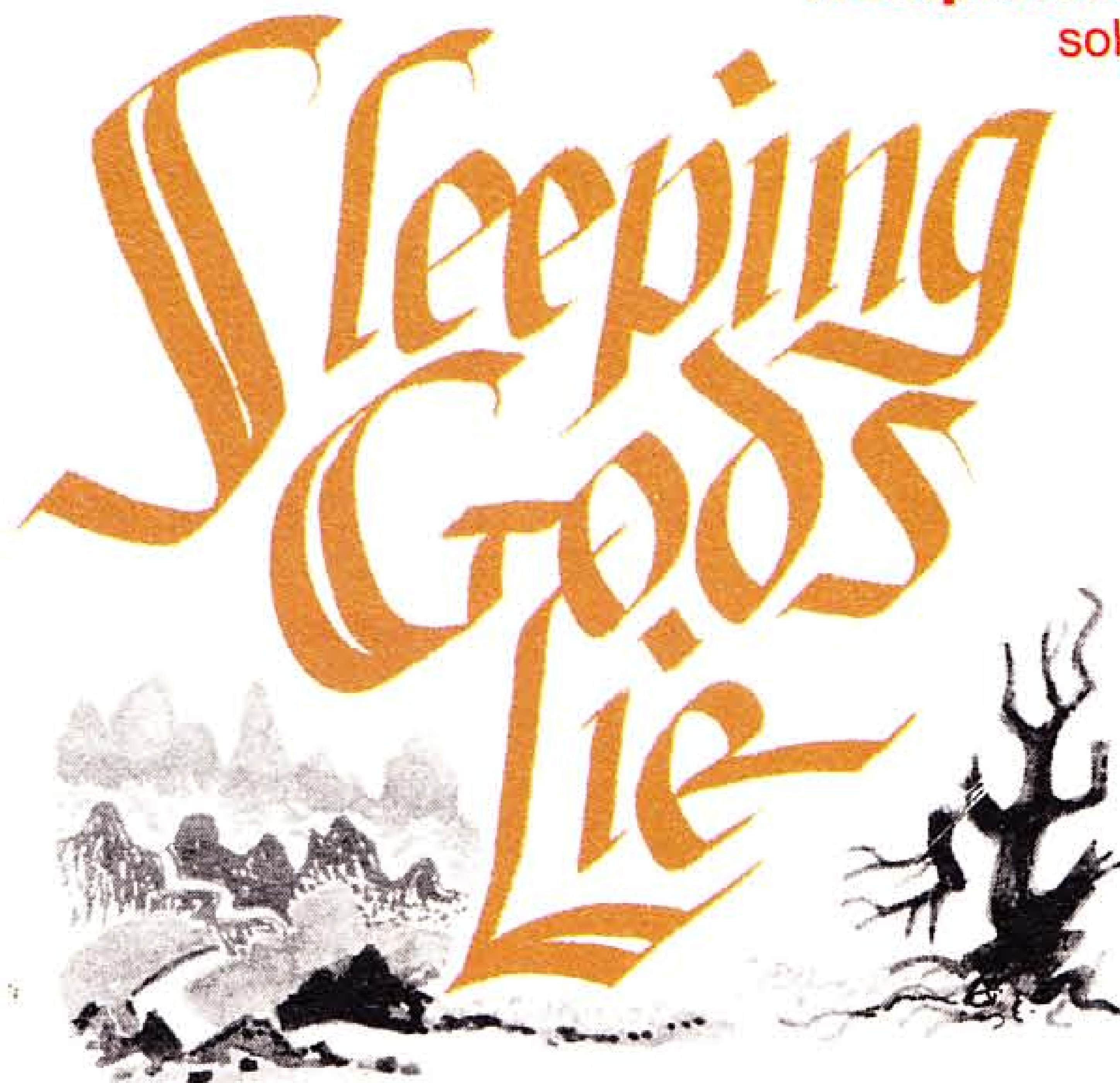
Stephen Gölz

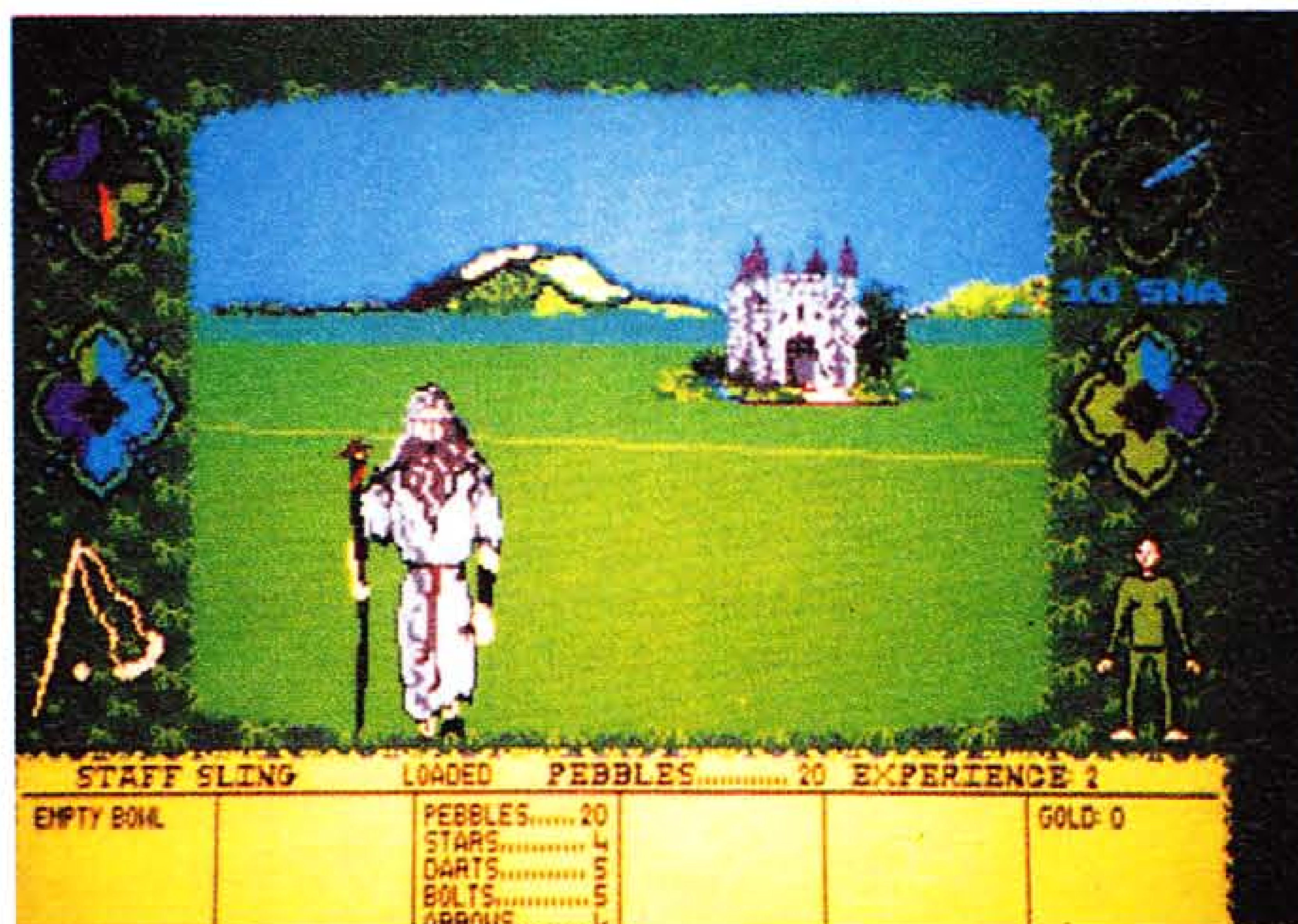
Ein neues Kapitel in der Adventure-Geschichte: Schlagen wir es auf!

Einen irren CD-Player

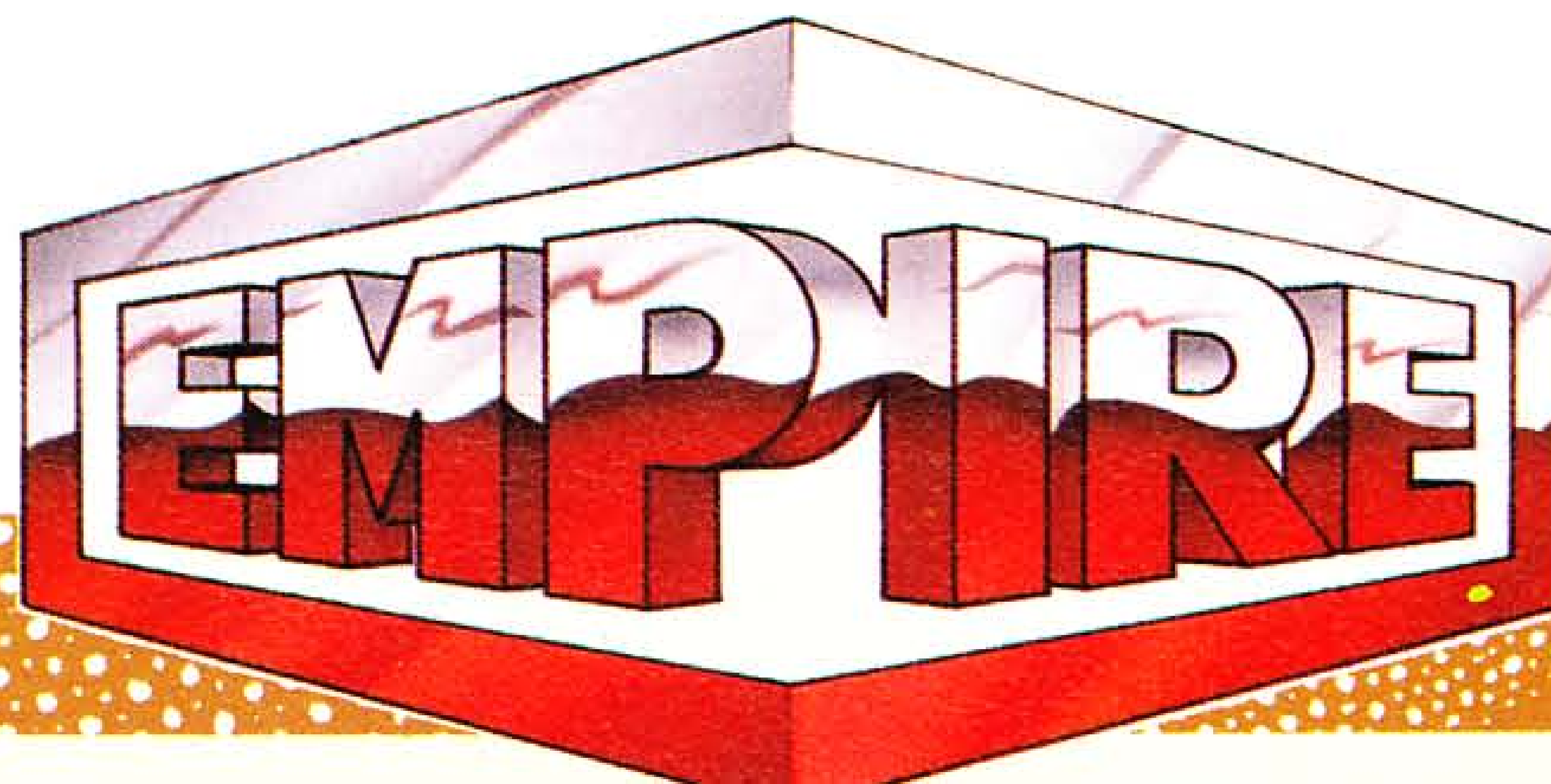
mit einer entsprechenden „atmosphärischen" Disc können alle diejenigen gewinnen, die uns eine Postkarte mit dem Kennwort „EMPIRE" bis zum 15. August 1989 zuschicken. Der Hauptpreis wird dann gezogen.

Trostpreise: Jede Menge T-Shirts, solange der Vorrat reicht! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!





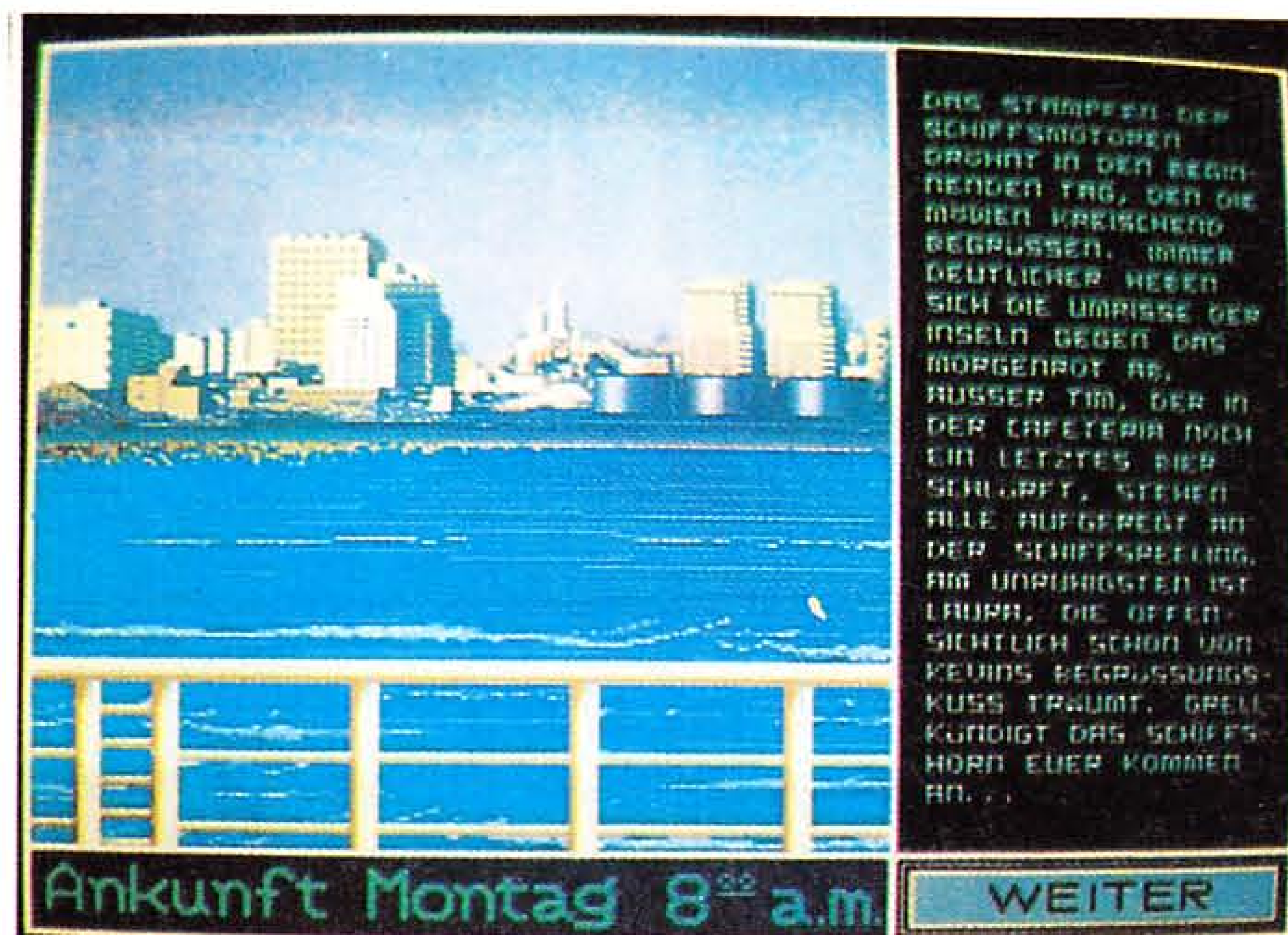
Adventure im 3D-Look: SLEEPING GODS LIE



Holiday Maker

Deine Freunde Tim Berger, Laura Hynes, Bernie Knopfler, und Du - Ihr wurdet von Eurem ehemaligen Schulkameraden Kevin Harper eingeladen, auf Beady Island Euren Urlaub zu verbringen. Doch bevor es losgeht, mußt Du erst noch Deine Koffer packen. Da Du nicht sehr viel Platz hast, entschließt Du Dich, nur Deine Badesachen, Tickets, zur Sicherheit Präservative, Deine Brieftasche, einen Toilettenbeutel, ein Taschenmesser, den Reiseführer und Deine Ausweise mitzunehmen.
Am folgenden Morgen geht's los. Ihr nehmt die Fähre und kommt um 8.00 Uhr in Beady an, zeigt bereitwillig Eure Papiere und verlaßt das Schiff. Als Ihr bemerkt, daß Kevin nicht gekommen ist, um Euch abzuholen, geht Ihr zur Busstation und fahrt zum Camp. Nachdem Ihr dort angekommen seid, geht's direkt (ohne die Koffer auszupacken) zum Strand, wo große Aufregung herrscht. In einer Umkleidekabine liegt die Leiche von Vera Hunter, einer Reporterin. Die alte Dame liegt mit aufgeschnittenen Adern auf dem Boden, was an Selbstmord denken läßt. Geistesgegenwärtig rufst Du natürlich sofort die Polizei. Sheriff Ken Earp nimmt sich des Fal-les an, und Du gehst abends unbeschwert in die Disco. Die Einladung von Mikis Kertakis nehmt Ihr an, geht aber dann doch nicht mit auf die Party, sondern lieber nach Hause.

Am nächsten Morgen nach einem kräftigen Frühstück ruft Euch der Surflehrer Arnold Altmeyer an und vereinbart ein Treffen. Während des Treffens wird er weggerufen. Als er nach einer Stunde immer noch nicht zurückgekommen ist, geht Ihr zornig zum Strand. Dann trefft Ihr Mona Gatsos, Mikis Freundin, die Euch zum Strand begleitet. Daraus wird jedoch nichts, da Laura in einen Seeigel tritt und von Mona ins Krankenhaus gefahren wird. Während Du dort wartest, belauschst Du ein Gespräch, dem Du auch weiter zuhörst.
Am Abend beschließt Du, Mona zu besuchen. Allerdings öffnet Dir nicht Mona, sondern deren Freundin Aliki Loraca öffnet Dir die Tür. Sie stellt sich so aufreizend vor Dich hin, daß Du ihr nicht widerstehen kannst. Du ziehst sie auf das Sofa, jedoch nicht, ohne vorher das Notizbuch zu stehlen.
Der nächste Tag. Auf der Suche nach Kevin geht ihr in ein Fischerdorf, wo ihr Fred Taylor trefft. Als Du ihm eine Zigarette anbietest, erzählt er Euch einiges über Euren Freund und gibt Euch einen Hinweis auf eine Kommune. Ihr fahrt sofort dorthin. Ein Mädchen erzählt, daß ein guter Freund Kevins in die Berge gefahren sei, nachdem die Leiche des Fischers Ray Thomson angeschwemmt wurde. Abenteuerlustig begebt Ihr Euch zum Reisebüro, und stoßt auf Raymond Marlowe, einen Detektiv, der den Fahrpreis mit Euch teilen will. Du gehst zum Buchen.
Angekommen im Black Forest Inn, macht Ihr natürlich sofort weiter und untersucht einen Tempel. Als Ihr dort nichts findet, geht Ihr zum alten Militärdepot. Marlowe will das Gelände untersuchen. Ihr sollt in der Zwischenzeit warten, doch Tim klettert über den rechten Baum und beginnt, die Gebäude zu durchsuchen. Ihr folgt ihm. Plötzlich werdet Ihr von einem Hünen mit Gewehr gefangen, und als Ihr gerade überprüft werden sollt, eilt Marlowe zur Hilfe. Ihr versteckt Euch im Gebüsch und wartet auf den nächsten Morgen. Jetzt durchschwimmt Ihr den Fluß und schlagt Euch zur Wetterstation durch. Nach einem herzlichen Empfang erzählt Ihr Eure Geschichte und beginnt, an einem Terminal zu hacken. Mit etwas Nachdenken gelangt Ihr in die verschiedenen Menüpunkte und tippt dann "new" ein.



Aber, was jetzt? Ihr werdet nach einem achtstelligen Code gefragt, den wir ausnahmsweise mal verraten (Kertakis). Nach dem Lesen der Betriebsanleitung fischt Euch Yakiso die Namen heraus, die Euch interessieren. Begeistert gebt Ihr alle Namen ein und vergeßt auch Senator Ronald Norman nicht. Nun erkennst Du, was hier gespielt wird. Die drohende Gefahr witternd, schleicht Ihr Euch in der Nacht zum Camp, beeilt Euch beim Kofferpacken und rennt wieder zum Parkplatz. Dann zur Kommune gehen. Nachdem Ihr Eure Geschichte erneut erzählt habt, geht's nach einem Schlaftrunk ins Bett.

Am nächsten Tag ruft Kevin an und vereinbart ein Treffen. Vorher gehst Du jedoch noch zu Aliki. Dort liegt Mikis angeschossen auf dem Boden. Schnell rufst Du einen Arzt. Dann nimmst Du den Colt mit und fliehst mit Aliki. Du schickst Aliki zur Kommune und begibst Dich auf die Suche nach der Golden-Goose-Bar. In einem Hinterhof wirst Du von dunklen Typen angegriffen, setzt Dich jedoch mit schlagkräftigen Argumenten durch. Dann erkundigst Du Dich nach der Bar und schleichst Dich bis dorthin. Nach einer freudigen Wiedersehensfeier fahrt Ihr nach Branstead.
Dort trefft Ihr Euch mit Mr. Guldenberg, der Euch von dem Projekt TRAUMA erzählt. Ihr erfahrt, daß er ein Tonband besprochen und dieses mit einem speziellen Code verzerrt hat (New Saxony). Schnell rennt Ihr zum Tonband und gebt den Code. Nachdem Ihr die Starttaste gedrückt habt, erfahrt Ihr alles bis ins kleinste Detail. Ein weiterer Beweis soll sich in einem Spind im Kegelcenter befinden. Doch vor dem Eingang stehen zwei Streifenpolizisten. Du redest mit Tom, der aussteigt. Ihr wartet ab. Tom hat es geschafft, und die Polizisten fahren weg. Dann sucht Ihr Mona und besprecht, was als nächstes zu tun sei.
Nach einer anregenden Diskussion mit Bernie stimmt Ihr seinem Vorschlag zu und schleicht auf die Insel. Als Ihr von mehreren Männern mit Waffen bedroht werdet, befiehlst Du nach etwas Nachdenken den Mädchen, sich auszuziehen. Jetzt beginnt die turbulente Jagd nch Dr. Craig. Nachdem Ihr ihn schließlich in dem Haus seiner Eltern findet, greift Ihr ihn an und schaltet ihn aus. Kevin wird getötet. Dann kommt Greta zur Hilfe und schießt dem Dr. in die Hand ...

Hinweis: Um den Sympathielevel bei Laura zu steigern, ab und zu mit ihr flirten, tanzen, etc.

Das war's zu den großen Ferien von Silverhawk of A.L.F.

FEUER & EIS

So, und damit die Oldies nicht zu kurz kommen, wie sie es bei uns eigentlich nie tun, haben wir hier ein bißchen Hilfe zu **EIS UND FEUER**:
Die Codewörter des Einsenders sind: Netzach, Agia, Chockmah, Tipareth, Mem, Hod, Eloyn, Adonay, Jesse, Jesod, Sheoul, Ahnal, Natrat.
Und nun die Tips: Baum mit umkreisenden Vögeln suchen, raufsteigen, alles untersuchen.
In die Kirche gehen (wenn man sich hinkniet und betet bekommt man eine Lösung, oder so...), mit dem Priester sprechen, Kreuz nehmen und die Kirche verlassen. Nach Osten zu den Wölfen, den Felsen hochklettern.
In der Grube den Ring nehmen (Schwert konnte ich nicht aus dem Feuer herausziehen) und reiben. Nun nach SO in den Sumpf zur Burg (?) und den Vampir mit dem Kreuz des Priesters bekämpfen, zum Sarg gehen und das Amulett nehmen. Nun die Burg schnell verlassen, da sie einstürzt. Vor der Burg wieder den Ring reiben.
Wenn man von einem Drachenvogel mitgenommen wird, den Boden untersuchen, und man findet einen Lichtstein (wenn man das Trockenfleisch und die Flöte aus der Hütte mitgenommen hat und beides benutzt...). Danach wieder einen Drachen besteigen (?), der Dich wieder zurückbringt.
In die Wüste im NO gehen. Nach einer Weile sollte man hier eine Höhle finden. In dieser sieht man eine Statue mit einem Schwert aus Feuer und Eis. Man nimmt das Schwert, zeigt den Lichtstein und tötet die Statue mit dem Schwert. Nun knallt's ein bißchen und man wird irgendwohin geschleudert. Man geht nun zum bösen Zauberer im Turm, bekämpft ihn mit dem Amulett und dem Schwert aus Eis und Feuer. Man wird nach dem Kampf mit vielen Dingen belohnt. Man untersucht das Buch auf dem Tisch und trinkt den Inhalt einer der Flaschen auf dem Regal. Schon umgibt Dich ein mächtiger Schutzzauber.
So gewappnet geht man zum Drachen im Westen und tötet diesen. Hier findet man auch die geraubte Königstochter und eine Schatzkiste (das Zurückbringen der Königstochter...).

Mit dem Lederbeutel aus dem Turm geht man zur Grube, steigt hinunter und gräbt im Boden. Auf diese Art und Weise kommt man in ein unterirdisches Tunnelsystem. Man geht den Tunnel entlang und kommt zu einem Troll, der das Schwert aus Eis bewacht. Ihm wirft man den Inhalt des Lederbeutels in die Augen und tötet ihn mit dem Schwert aus Feuer und Eis. Danach öffnet man die Tür mit dem Ring, besteigt hinter der Tür das Boot und treibt ins Freie.
Nun geht man zum Schloß und untersucht die Bilder. Jetzt nimmt man das Bild zweimal (?) und geht in den Geheimgang, da man sonst verhaftet wird. Nun untersucht man die Wand, zieht den Hebel, gelangt zu einem Transmitter und benutzt ihn.

Je nachdem, was man am Transmitter eingestellt hat, stirbt man, kommt man ins alte Spiel zurück oder zu einem weiteren Transmitter, an dem man die Codewörter nutzen kann.
Kommt man ins Spiel zurück, sucht man die Hütte auf, betritt sie und findet einen Kristall, in dem ein Zauberer gefangen gehalten wird.
So, dann lassen wir's mal gut sein. Ciao Chris!

FLUSS - FLUSS - FLUSS

	EBENE	WALD	TURM	BRÜCKE	WALD	HÖHLE	WÜSTE
WALD	EBENE	WALD	SCHILD	EBENE	EBENE	EBENE	SCHILD
HÖHLE DRACHE	WALD	EBENE	EBENE	STATUR	WÜSTE	WÜSTE	WÜSTE
WALD	GRUBE	WALD					
WALD	GRAB	WALD					
HÜTTE	WALD	KIRCHE	STEPPE	ABGRUND	SUMPF	SUMPF	BURG
WALD	WALD	WALD	WÖLFE FELS	STEPPE	ABGRUND		
KORNFEL.	SCHLOSS	WALD	WALD	BRÜCKE	WEG	TEMPEL	

FLUSS - FLUSS

```
Program kiki;

Const imax   = 80;
      jmax   = 255;

Type  tesatz  = record
                  efeld : array[1..imax] of char;
                end;
      tasatz  = record
                  afeld : array[1..jmax] of char;
                end;

var   edatei  : file of tesatz;
      adatei  : file of tasatz;
      esatz   : tesatz;
      asatz   : tasatz;
      i,j     : integer;
      ende    : boolean;

procedure move(zeichen : char);

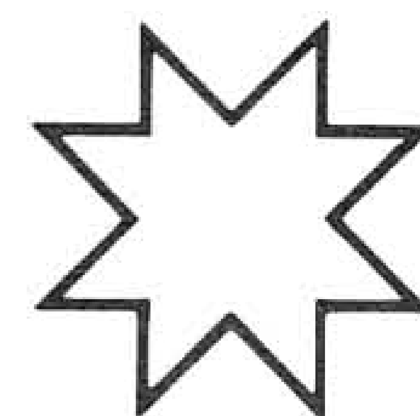
begin
  inc(j);
  if j > jmax
  then begin
       write(adatei,asatz);
       j := 1;
       end;
  asatz.afeld[j] := zeichen;
end;
begin
  assign(edatei,'story');
  reset(edatei);
  assign(adatei,'story.txt');
  rewrite(adatei);
  ende := false;
  j := 0;

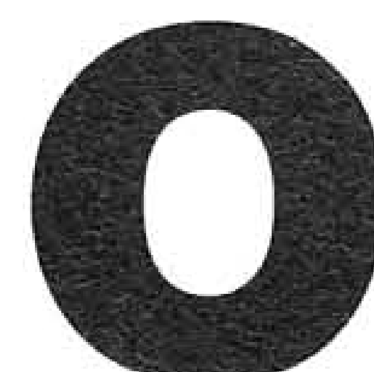
  while not ende do
  begin
     {$i-} read(edatei,esatz); {$i+}
     if ioresult <> 0
     then ende := true
     else for i := 1 to imax do
```

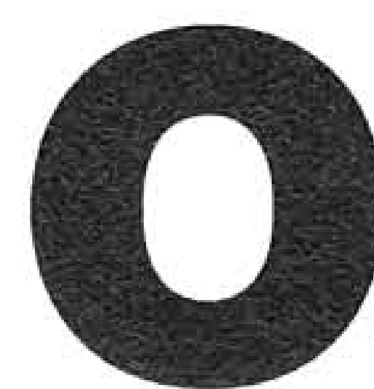
```
        case esatz.efeld [i] of
{00}       #000 : {CR/LF}      begin move(#13); move(#10); move(#13); move(#10); end;
{01}       #001 : { kann}      begin move(' '); move('k'); move('a'); move('n'); move('n'); end;
{02}       #002 : { ist}       begin move(' '); move('i'); move('s'); move('t'); end;
{03}       #003 : { der}       begin move(' '); move('d'); move('e'); move('r'); end;
{04}       #004 : { die}       begin move(' '); move('d'); move('i'); move('e'); end;
{05}       #005 : { ich}       begin move(' '); move('i'); move('c'); move('h'); end;
{06}       #006 : { und}       begin move(' '); move('u'); move('n'); move('d'); end;
{07}       #007 : { nicht}     begin move(' '); move('n'); move('i'); move('c'); move('h'); move('t'); end;
{08}       #008 : { Ich}       begin move(' '); move('I'); move('c'); move('h'); end;
{09}       #009 : { das}       begin move(' '); move('d'); move('a'); move('s'); end;
{0B}       #011 : { mein}      begin move(' '); move('m'); move('e'); move('i'); move('n'); end;
{0C}       #012 : { zu}        begin move(' '); move('z'); move('u'); end;
{0D}       #013 : {CR/LF}      begin move(#13); move(#10); end;
{0E}       #014 : {in}         begin move('i'); move('n'); end;
{0F}       #015 : { mich}      begin move(' '); move('m'); move('i'); move('c'); move('h'); end;
{10}       #016 : { Boden}     begin move(' '); move('B'); move('o'); move('d'); move('e'); move('n'); end;
{11}       #017 : { hier}      begin move(' '); move('h'); move('i'); move('e'); move('r'); end;
{12}       #018 : { nach}      begin move(' '); move('n'); move('a'); move('c'); move('h'); end;
{13}       #019 : { sie}       begin move(' '); move('s'); move('i'); move('e'); end;
{14}       #020 : { sind}      begin move(' '); move('s'); move('i'); move('n'); move('d'); end;
{15}       #021 : {aus}        begin move('a'); move('u'); move('s'); end;
{16}       #022 : { ein}       begin move(' '); move('e'); move('i'); move('n'); end;
{17}       #023 :              begin move('C'); move('a'); move('r'); move('f'); move('a'); move('x'); move(' ');
                                     move('A'); move('b'); move('b'); move('e'); move('y'); end;
{18}       #024 : { aber}      begin move(' '); move('a'); move('b'); move('e'); move('r'); end;
{19}       #025 : {, daß}      begin move(','); move(' '); move('d'); move('a'); move('ß'); end;
{1A}       #026 : { Fenster}   begin move(' '); move('F'); move('e'); move('n'); move('s'); move('t'); move('e');
                                     move('r'); end;
{1B}       #027 : {sehe}       begin move('s'); move('e'); move('h'); move('e'); end;
{1C}       #028 : {scheint}    begin move('s'); move('c'); move('h'); move('e'); move('i'); move('n'); move('t'); end;
{1D}       #029 : {auf}        begin move('a'); move('u'); move('f'); end;
{1E}       #030 : {durch}      begin move('d'); move('u'); move('r'); move('c'); move('h'); end;
{1F}       #031 : {Die}        begin move('D'); move('i'); move('e'); end;
{9E}       #158 : {ß}          begin move('ß'); end;
{A0}       #160 : {Dunkelheit} begin move('D'); move('u'); move('n'); move('k'); move('e'); move('l'); move('h');
                                     move('e'); move('i'); move('t'); end;
{A1}       #161 : {Durchgang}  begin move('D'); move('u'); move('r'); move('c'); move('h'); move('g'); move('a');
                                     move('n'); move('g'); end;
{A2}       #162 : {Balustrade} begin move('B'); move('a'); move('l'); move('u'); move('s'); move('t'); move('r');
                                     move('a'); move('d'); move('e'); end;
{A3}       #163 : {immer}      begin move('i'); move('m'); move('m'); move('e'); move('r'); end;
{A4}       #164 : {noch}       begin move('n'); move('o'); move('c'); move('h'); end;
{A5}       #165 : {langsam}    begin move('l'); move('a'); move('n'); move('g'); move('s'); move('a'); move('m'); end;
{A6}       #166 : {bemerke}    begin move('b'); move('e'); move('m'); move('e'); move('r'); move('k'); move('e'); end;
{A7}       #167 : {befindet}   begin move('b'); move('e'); move('f'); move('i'); move('n'); move('d'); move('e');
                                     move('t'); end;
{A8}       #168 : {führt}      begin move('f'); move('ü'); move('h'); move('r'); move('t'); end;
{A9}       #169 : {angebracht} begin move('a'); move('n'); move('g'); move('e'); move('b'); move('r'); move('a');
                                     move('c'); move('h'); move('t'); end;
{AA}       #170 : {beginnt}    begin move('b'); move('e'); move('g'); move('i'); move('n'); move('n'); move('u'); end;
{AB}       #171 : { Treppe}    begin move(' '); move('T'); move('r'); move('e'); move('p'); move('p'); move('e'); end;
{AC}       #172 : { Wand}      begin move(' '); move('W'); move('a'); move('n'); move('d'); end;
{AD}       #173 : {doch}       begin move('d'); move('o'); move('c'); move('h'); end;
{AE}       #174 : { Licht}     begin move(' '); move('L'); move('i'); move('c'); move('h'); move('t'); end;
{AF}       #175 : {Fried}      begin move('F'); move('r'); move('i'); move('e'); move('d'); end;
{B0}       #176 : {hell}       begin move('h'); move('e'); move('l'); move('l'); end;
{B1}       #177 : { stehe}     begin move(' '); move('s'); move('t'); move('e'); move('h'); move('e'); end;
{B2}       #178 : {ende}       begin move('e'); move('n'); move('d'); move('e'); end;
{B3}       #179 : {sich}       begin move('s'); move('i'); move('c'); move('h'); end;
{B4}       #180 : {bis}        begin move('b'); move('i'); move('s'); end;
{B5}       #181 : {Das}        begin move('D'); move('a'); move('s'); end;
{B6}       #182 : { mir}       begin move(' '); move('m'); move('i'); move('r'); end;
{B7}       #183 : {Der}        begin move('D'); move('e'); move('r'); end;
{B8}       #184 : {unter}      begin move('u'); move('n'); move('t'); move('e'); move('r'); end;
{B9}       #185 : {habe}       begin move('h'); move('a'); move('b'); move('e'); end;
{BA}       #186 : {auch}       begin move('a'); move('u'); move('c'); move('h'); end;
{BB}       #187 : {über}       begin move('ü'); move('b'); move('e'); move('r'); end;
{BC}       #188 : {orsichtig}  begin move('o'); move('r'); move('s'); move('i'); move('c'); move('h'); move('t');
                                     move('i'); move('g'); end;

{BD}       #189 : { Korridor}  begin move(' '); move('K'); move('o'); move('r'); move('r'); move('i'); move('d');
                                     move('o'); move('r'); end;
{BE}       #190 : {bei}        begin move('b'); move('e'); move('i'); end;
{BF}       #191 : {wie}        begin move('w'); move('i'); move('e'); end;
{C0}       #192 : {ei}         begin move('e'); move('i'); end;
{C1}       #193 : {gt}         begin move('g'); move('t'); end;
{C2}       #194 : {vor}        begin move('v'); move('o'); move('r'); end;
{C3}       #195 : {mit}        begin move('m'); move('i'); move('t'); end;
{C4}       #196 : {st}         begin move('s'); move('t'); end;
```

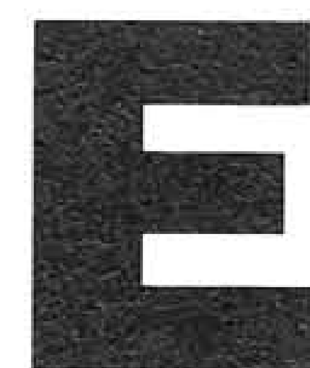
```
{C5}
{C6}
{C7}
{C8}
{C9}
{CA}
{CB}
{CC}
{CD}
{CE}
{CF}
{D0}
{D1}
{D2}
{D3}
{D4}
{D5}
{D6}
{D7}
{D8}
{D9}
{DA}
{DB}
{DC}
{DD}
{DE}
{DF}
{E2}
{E3}
{E4}
{E5}
{E6}
{E7}
{E8}
```











Die MS-DOS-Version von **OOZE** ist sehr einfach zu knaKken. Auf der Diskette gibt es ein „Hidden-File" mit Namen „STORY". Dieses File enthält alle Texte zu dem Spiel in komprimierter Form. Bei dieser Komprimierung sind häufig vorkommende Zeichenfolgen oder Worte durch Wertigkeiten aus der ASCII-Tabelle ersetzt worden, welche nicht im normalen Alphabet vorkommen. Um die nötigen Texte lesen zu können braucht man also nur ein kleines Programm zu schreiben, das die ASCII-Wertigkeiten in die entsprechenden Zeichenfolgen rückverwandelt. Hier ist dieses Programm!

Ein herzlicher Dank geht an Felix Bader!

```
#197 : { ent}    begin move(' '); move('e'); move('n'): move('t'); end;
#198 : {an}      begin move('a'); move('n'); end;
#199 : {ge}      begin move('g'); move('e'); end;
#200 : {hat}     begin move('h'); move('a'); move('t'); end;
#201 : {des}     begin move('d'); move('e'); move('s'); end;
#202 : {dem}     begin move('d'); move('e'); move('m'); end;
#203 : { es}     begin move(' '); move('e'); move('s'); end;
#204 : {ver}     begin move('v'); move('e'); move('r'); end;
#205 : {en}      begin move('e'); move('n'); end;
#206 : {sch}     begin move('s'); move('c'); move('h'); end;
#207 : {ck}      begin move('c'); move('k'); end;
#208 : {lt}      begin move('l'); move('t'); end;
#209 : {ch}      begin move('c'); move('h'); end;
#210 : {el}      begin move('e'); move('l'); end;
#211 : {Sch}     begin move('S'); move('c'); move('h'); end;
#212 : {ig}      begin move('i'); move('g'); end;
#213 : {ss}      begin move('s'); move('s'); end;
#214 : {un}      begin move('u'); move('n'); end;
#215 : {le}      begin move('l'); move('e'); end;
#216 : {li}      begin move('l'); move('i'); end;
#217 : { du}     begin move(' '); move('d'); move('u'); end;
#218 : {en}      begin move('e'); move('n'); end;
#219 : {er}      begin move('e'); move('r'); end;
#220 : {de}      begin move('d'); move('e'); end;
#221 : {ie}      begin move('i'); move('e'); end;
#222 : {, }      begin move(','); move(' '); end;
#223 : {. }      begin move('.'); move(' '); end;
#226 : {be}      begin move('b'); move('e'); end;
#227 : {re}      begin move('r'); move('e'); end;
#228 : {ra}      begin move('r'); move('a'); end;
#229 : {et}      begin move('e'); move('t'); end;
#230 : {on}      begin move('o'); move('n'); end;
#231 : {da}      begin move('d'); move('a'); end;
#232 : {em}      begin move('e'); move('m'); end;
```

```
{E9}      #233 : {tt}      begin move('t'); move('t'); end;
{EA}      #234 : {als}     begin move('a'); move('l'); move('s'); end;
{EB}      #235 : {es}      begin move('e'); move('s'); end;
{EC}      #236 : {nn}      begin move('n'); move('n'); end;
{ED}      #237 : {te}      begin move('t'); move('e'); end;
{EE}      #238 : {zu}      begin move('z'); move('u'); end;
{EF}      #239 : {da}      begin move('d'); move('a'); end;
{F0}      #240 : {se}      begin move('s'); move('e'); end;
{F1}      #241 : {im}      begin move('i'); move('m'); end;
{F2}      #242 : {on}      begin move('o'); move('n'); end;
{F3}      #243 : {he}      begin move('h'); move('e'); end;
{F4}      #244 : {ll}      begin move('l'); move('l'); end;
{F5}      #245 : {ar}      begin move('a'); move('r'); end;
{F6}      #246 : {ur}      begin move('u'); move('r'); end;
{F7}      #247 : {uß}      begin move('u'); move('ß'); end;
{F8}      #248 : {as}      begin move('a'); move('s'); end;
{F9}      #249 : {nd}      begin move('n'); move('d'); end;
{FA}      #250 : {so}      begin move('s'); move('o'); end;
{FB}      #251 : {um}      begin move('u'); move('m'); end;
{FC}      #252 : {mm}      begin move('m'); move('m'); end;
{FD}      #253 : {au}      begin move('a'); move('u'); end;
{FE}      #254 : {eh}      begin move('e'); move('h'); end;
{FF}      #255 : {wi}      begin move('w'); move('i'); end;
          else             move(esatz.efeld[i]);
          end;
   end;

   for j := j to jmax do
       asatz.afeld[j] := ' ';
   write(adatei,asatz);
   close(edatei);
   close(adatei);
end.
```

MIRACLE WARRIORS

Bodo Weinrich hat uns folgende Tips zu **MIRACLE WARRIORS** zugeschickt: In Manos, der Stadt des Seegottes (Telchis), lernt man drei Zaubersprüche. Danach sollte man die Monuments und Caves untersuchen. In einem der Caves steht Treo. Durch „awake giant" schließt er sich uns an. Im Wald von Ortygia gibt's eine sehr gute Waffe und Nuts. Wer genug Geld hat, kann seine Waffen auch „veredeln" lassen. Nun gehen wir in die Wüste Gorophonos.

Auf der Insel bekommt Treo als einziger ein Schiff, das auch durch die stürmische See kommt. Nie zuerst nach Areos fahren! Zunächst in Thebe (auf Eratos) an Land gehen. Von dort nach Iphis. Dort bekommt man Stones (für 50 Fangs), die Magie- oder Feuerstrahlen ausschalten können. Von Iphis sollte man zum See gehen. Dort auf der Insel Medi erwekken. Jetzt zurücklaufen nach Doris. Von Doris aus gehen wir nach Karme. Dort können wir die „Stäbe der Erdbeben" kaufen (mächtige Waffen!). Haben wir vorher im Ortygia Nuts gesammelt, können wir nach Areos fahren. In der oberen Wüste können wir eine Sphere kaufen (mächtigste Waffe!).

Allgemeine Tips: Hat man Medi, sollte man alles betreten, in das man hineinkommt. Bevor man Areos betritt, sollte jeder Charakter maximal gestiegen sein. Die Insel Ikaros hat keine Bedeutung. Nicht eingezeichnet auf der Karte sind: Manos in Telchis, die „Waffenveredelungsschmiede" in Hierax, die Burg im Dirke-Gebirge, eine Stadt im Gebirge von Decuma, eine Stadt in Kadmos, die „Erdbebenverkaufsstation" in Karme, eine Stadt in der Kerberus-Wüste am See. Auf Areos findet man im Süden die drei Schlüssel. Wichtig ist, auf den Inseln Areos und Eratos oft zwischenzuspeichern!

So, hier haben wir noch einmal einen **PORTS OF CALL**-Trixer für den Amiga. Man lege sich ein Spiel unter dem Namen „Name" (und ersetze dies entsprechend im Listing) ab und lege die Disk in das entsprechende Laufwerk, wenn man das Amiga-Basic-Programm gestartet hat. Nun sollte man beim nächsten Laden des Spielstandes eine erhebliche Änderung des Kontostandes verbuchen können.

PORTS OF CALL GOLDESEL

Listing:

```
Print "Bitte Ports of Call Disk einlegen"
:
While Inkey# = " " : Wend
:
Chdir "dfo : games"
:
Open "name . trp" for input as 1
While not eof (1)
a# = a# + input# (1.1)
wend
Close 1
:
mid # (a # ,105) = chr #  (255)
mid # (a # ,106) = chr #  (255)
:
Open "name . trp" for output as 1
Print $1,a# ;
close 1
:
kill "name . trp . info"
:
Print "Fertig !!!"
```

ALLE RÄTSEL von Shadowgate

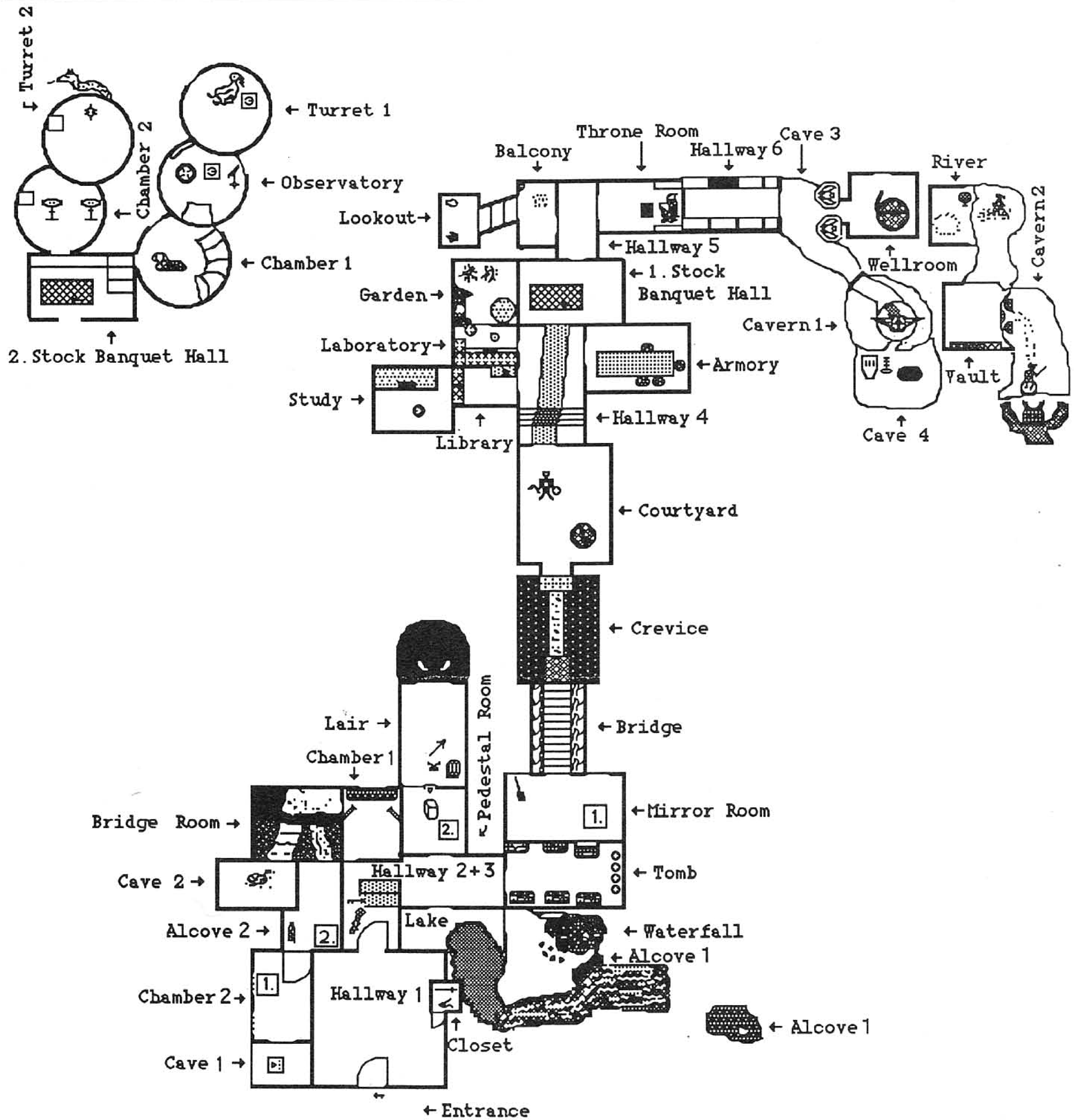
Wer bei diesem Adventure bis jetzt ganz schön zu knabbern hatte, kann die Salzstangen jetzt beiseite legen, denn wir können Euch nun die Komplettlösung zu SHADOWGATE liefern. An dieser Stelle sei noch mal all denen gedankt, die uns Tips und Hinweise zu diesem Spiel schickten, insbesondere dem GCS-Club aus der Schweiz. Macht weiter so!

Ein bißchen Erfahrung mit SHADOWGATE sollte man zwar schon besitzen, um das Spiel mit der folgenden Lösung durchzuspielen, aber auch blutige Anfänger dürften mit ihr alle Hürden überwinden. Zunächst jedoch ein paar allgemeine Hinweise, die nicht ohne Bedeutung sind: Das Flackern der Fackel zeigt an, daß sie bald erlischt.
Im EXIT-Window werden nicht alle Ausgänge angezeigt.
Nimm auch die Sprüche Deines Freundes, von dem Du nur die Augen siehst, ernst.
Die Kugel ("Sphere") wird als einziger Gegenstand zweimal gebraucht.

Und nun zu den Details:
Öffnest Du den Totenkopf über der Eingangstür nicht, wirst Du nicht weit kommen. Die Ölfackel im zweiten HALLWAY unterscheidet sich von den anderen. Du brauchst sie, um den Geist zu verbrennen. Der Schlüssel im Buch gibt Dir Zugang zu zwei wichtigen Gegenständen, die Du in der Eingangshalle findest. Im HALLWAY 3 gehst Du zuerst in den rechten Raum. Beim Wasserfall gibst Du einen Stein in die Steinschleuder. Danach begibst Du Dich *hinter* den Wasserfall. Schlag den Felsvorsprung ab. Im PEDESTAL ROOM steckst Du den weißen Diamanten ins Loch. Nimm die Kugel und gehe ins LAIR. Zuerst das Schild, dann den Speer und dann den Hammer nehmen. Den See mit der Kugel begehbar machen. Schlüssel und Kugel nehmen; Tip: Die Fackel gibt Wärme ab. Die Wand im HALLWAY 2 birgt einen merkwürdigen Stein. Krieche durch den Geheimgang, nimm den Pfeil und bewege die linke Fackel. Die rechte Brücke interessiert uns im Moment noch nicht. Auf Deinem weiteren Weg begegnet Dir der Shadowgeist. Den Mantel ziehst Du an. Der Befehl für das Seil steht an der Wand. In der Wand vis-a-vis ist eine Geheimtür. Im CAVE 1 brauchst Du wieder einen Diamanten. Das erhaltene Pergament ist sehr wichtig. Klettere das Seil empor und schlage im MIRROR ROOM den mittleren Spiegel ein und nimm den Besen mit. Den Schlüssel für die Spiegel hast Du bereits. Die Sphere kann durch ihre Kälte sogar Feuer löschen. Gehe zurück zu den TOMBS. Verbrenne die Mumie im ersten Sarg rechts. Nun geh weiter bis zur Brücke, bei der Du den Troll mit dem Speer und den Cyclop im COURTYARD mit der Schleuder umbringst. Zieh den Eimer im Brunnen hoch und ziehe den Handschuh an. Öffne den Schreibtisch im LIBRARY und setz Dir die Brille auf. Das Buch unbedingt mitnehmen. Nun brauchst Du den letzten Diamanten. Der Globus läßt sich mit dem Pergament von Terra Terrakk öffnen. Im LABORATORY die Steinplatte anheben. Im Garten ein Solo-Flötenkonzert halten. Den Teppich in der BANQUET HALL mußt Du verbrennen, und nun kannst Du alle Türen öffnen. Zunächst solltet Ihr in den rechten Turm gehen und das Rätsel der Sphinx beantworten (mögliche Gegenstände: Hufeisen, Landkarte, Besen, Totenkopf, Spiegel, etc.). Im OBSERVATORY den Stern von der Sternkarte entfernen und die Karte öffnen. Danach den Stab nehmen. Im TURRET mit dem Pfeil die Frau töten; so bekommt man den ersten magischen Gegenstand. Danach in den linken Turm gehen. Das Horn bewegen und mit der Flüssigkeit - aus der Flasche mit dem Kreuz - auf den Höllenhund schütten. Nun hat man den zweiten magischen Gegenstand. Auf dem Turm mit dem Stern den Drachen töten. Den dritten magischen Gegenstand dem Halter entnehmen. Auf dem BALCONY den Stab ins Loch des Geländers stecken. Den Zauberstab nehmen und auf den LOCKOUT gehen. Nur den Sack mit den Münzen sich aneignen. Daraufhin geht man weit zurück in den Bridge Room, deponiert dort alles außer einer Fackel und dem Zauberstab und geht über die rechte Brücke. Nun berührt ihr die Schlange mit dem Zauberstab und nehmt den vierten magischen Gegenstand auf. Geht dann zurück und macht Euch bei der BRIDGE mit dem Pergament von Ulterior Humana unsichtbar. Man sollte sich aber beeilen, um am Troll und am Cyclop vorbeizukommen.

Im THRONE ROOM müßt Ihr zuerst dem Skelett das Zepter geben, dann, rechts vom Thron, die mittlere Platte öffnen und den Ring ins Loch stecken. Im CAVERN das Buch lesen (examine!!!) und es dann der Statue geben. Die Kombination für die Hebel im CAVE 4 ist (v.l.n.r.): 3 runter, 2 runter, 3 hoch. Die Kugel ist der fünfte und letzte magische Gegenstand. Jetzt werden die magischen Gegenstände gebraucht. Der Stab wird mit dem Dorn aus dem Turmzimmer vereinigt und die Kugel daraufgesetzt. Du hast nun den "Staff of ages". In CAVE 3 die Gargeroyls mit dem Pergament von Instantum Illuminaris blenden. Geht dann sofort in den WELLROOM! Beim Brunnen müßt Ihr den Hebel herunterdrücken und die große Münze aus dem Beutel vom Lockout in den Brunnen werfen, so entsteht eine Leiter! Steigt dann in den Brunnen hinab und gebt dem Fährmann auf dem RIVER eine kleine, schwarze Münze.

Wenn Ihr im VAULT angekommen seid, müßt Ihr den Talisman ins linke Loch stecken und danach ins Horn blasen. Dann müßt Ihr nur noch im CAVERN 2 den Drachen mit dem "Staff of ages" töten, und das war's schon!



© 1988 by CCS

(Dave Vetsch, Peter Severa, Martin Uehli, Reto Cossalter, Philip Ruser, Patrick Weder)

Shadowgate

Space Quest I - So geht's!

Zunächst einige allgemeine Hinweise zu diesem Lösungsweg: Alle Befehle, die Sie eingeben müssen, sind fett gedruckt. Manchmal gibt es mehrere Bilder bis zum angegebenen Punkt. Laufen Sie dann solange, bis Sie das beschriebene Objekt erreicht haben. Man sollte übrigens nicht vergessen, den Spielstand von Zeit zu Zeit abzuspeichern.

Nach links bis zum liegenden Mann gehen.
get keycard
Nun bis in den Computerraum zurückgehen und warten, bis der Mann kommt.
help man
Zum Computer gehen.
look monitor
astral body
get cartridge
Nach links, den Fahrstuhl runter, dann nach rechts, wieder den Fahrstuhl nach unten nehmen, dann nach rechts bis zur Bedienerkonsole laufen.
look panel
push open
Nach rechts bis zum Fahrstuhl gehen, dann
use keycard
eingeben und in den Fahrstuhl gehen. Im nächsten Raum an der Rückwand:
push left
push right
get gadget
get suit
Jetzt zur Konsole gehen und
push airlock
eingeben. Nun durch die sich öffnende Tür gehen. Im nächsten Raum zur Konsole gehen und
push platform
eingeben. Jetzt zur linken Seite des Pods gehen und einsteigen.
enter pod
close door
fasten seat belt
push power
push autonav
pull throttle
Nach der Landung:
unfasten seat belt
get kit
leave ship
Nun stellt man sich hinter das Raumschiff und gibt
get glass
ein. Jetzt nach rechts, vor den zwei Steinen vorbei weiter nach rechts bis zur Pflanze am Aufstieg laufen.
get plant
Dann den Aufstieg hinauf bis über die Brücke gehen. Stellen Sie sich von links an den großen Stein, und warten Sie, bis die Spinne erscheint. Jetzt unbedingt abspeichern, da die Spinne getötet werden muß! Wenn die Spinne sich genau neben der linken Pflanze befindet
press rock
eingeben. Falls die Spinne nicht getötet wurde, nochmals versuchen. Ist die Spinne tot, zurück bis zur Pflanze am Aufstieg und dann zwischen den Felsen hindurch nach Norden gehen. Auf der rechten Seite zwischen den beiden vorstehenden Steinen befindet sich der Eingang zur Höhle. Vor dem Betreten folgendes eingeben:
open kit
drink water
Jetzt die Höhle betreten. Nun kommt ein Tier auf Sie zu.
cast water
Rechts in der Mitte der Höhle liegt ein Teil des Tieres.
get part
Jetzt auf dem bekannten Weg zurückgehen, über die Brücke, dann dem Weg immer weiter folgen und zwischen den beiden Torbögen durchlaufen. Aus dem Fahrstuhl hinausgehen. Vor der hinteren Wand liegt ein kleiner Stein. Hingehen und
get rock
eingeben. Dann weiter nach links. Am Gitter ganz hinten an die Wand gehen und das Gitter direkt an der Wand überqueren. Jetzt von hinten an den Geyser stellen und
put rock into geyser
eingeben. Durch das offene Tor gehen. Der Ausgang in diesem Bild ist hinten links in der Ecke. Jetzt nahe an die Lichtschranke stellen.
use glass
Nun den Weg hinauf gehen. Bei den drei Tropfsteinen muß man aufpassen, daß man nicht von den Tropfen getroffen wird. Vor dem Verlassen des nächsten Bildes
turn on gadget
eingeben. Dann bis zur Holographic weitergehen. Nach Aufforderung:
put part
Nach Aufforderung ins nächste Bild und zum Computer gehen.
insert cartridge
Den Code notieren.
get cartridge
Zum Skimmer gehen und einsteigen.
enter skimmer
start skimmer
Nach der Ankunft in der Stadt:
get key
leave skimmer
Bei dem ersten Angebot des Mannes ablehnen.
no
Jetzt warten, bis der Mann wiederkommt, dann den Kauf akzeptieren.
yes
Nun in die Bar gehen und rechts an den Tresen stellen.
get beer
drink beer
get beer
drink beer
get beer
drink beer
Bei der Unterhaltung den Sector notieren.
get beer
An den Automaten gehen. Achtung! Auf jeden Fall abspeichern, denn der Einsatz ist das Leben. Immer, wenn der Betrag deutlich gestiegen ist, sollten Sie zwischenspeichern. Spielen Sie, bis Sie 250 Bukkazoids haben. Dann die Bar verlassen. Sie werden von einem Mann angesprochen, dem Sie aber nicht folgen dürfen. Nun nach Norden gehen, dann rechts, dann in den Roboterladen. Folgen Sie dem Mann, und stellen Sie sich vor den rechten Roboter.
buy droid
Zurück vor die Bar gehen und dann nach links. Jetzt warten Sie, bis Sie von Tiny angesprochen worden sind. Dann nach Norden bis zu dem Raumschiff gehen. Warten Sie, bis Tiny auch dort ist.
buy ship
enter ship
load droid
sector hh
Nach dem Flug vor dem Sarien-Raumschiff folgendes eingeben:
put on jetpack
leave ship
Zur Mitte der Tür steuern, dann
open door
eingeben und reinfliegen. Gehen Sie nun bis zur Tür vor, und stellen Sie sich neben die Tür. Wenn der Roboter hereinkommt, schnell durch die geöffnete Tür hinausgehen. Zur Truhe gehen und folgende Befehle eingeben:
move trunk
open trunk
put jetpack into trunk
close trunk
climb trunk
open vent
climb vent
Dann umdrehen und wieder hinausgehen.
get off
open trunk
enter trunk
Nach dem Auftauchen der Truhe in der Wäscherei
open trunk
close trunk
climb trunk
open vent
climb vent
eingeben. Anschließend wieder

umdrehen und rauskrabbeln.
get off
Nun zur Waschmaschine gehen und sich vor die Tür stellen.
open unit
enter unit
Wenn Sarien wieder weg ist,
open unit
close unit
eingeben. Anschließend verlassen Sie die Wäscherei durch die Tür und sprechen den Sarien an.
talk man
Dann den linken Fahrstuhl benutzen, nach links gehen, mit dem Fahrstuhl hoch, nach rechts bis in die Waffenkammer. In der Waffenkammer stellen Sie sich an den Tresen.
examine suit
show card
Wenn der Roboter die Waffe holt, ganz schnell nach vorn an den Tresen gehen, und bevor der Roboter zurück ist,
get grenades
eingeben. Die Waffenkammer verlassen und genau über dem Sarien stehen bleiben.
throw grenades
Nun nach links zum Fahrstuhl gehen, nach unten, nach rechts bis zum Star Generator. Achtung! Nach dem Helmverlust jedesmal beim Betreten eines Raumes sofort schießen! Zu dem toten Sarien gehen und folgendes eingeben:
search man
push button
Jetzt zu der Konsole gehen.
look panel
Dann den Code eingeben (6858). Nach links gehen, mit dem Fahrstuhl nach oben und gleich mit dem Fahrstuhl daneben wieder nach unten fahren. Zum Raumschiff gehen und die beiden letzten Befehle eingeben.
enter ship
push button
Sie haben 198 von 202 Punkten erreicht, wenn Sie mindestens einen Sarien nach dem Helmverlust erschossen haben. Wenn nicht, schließen Sie mit 195 Punkten ab.

Hans-Jürgen Husen

KNIGHT ORC

LEVEL 9's Edel-Adventure KNIGHT ORC ist schon seit einiger Zeit auf dem Markt. Aber es scheint, daß trotz intensiver Bemühungen seitens der Spieler noch keine vollständige Lösung erarbeitet werden konnte. Ein großes Lob geht deshalb an Michael Rirk aus Eislingen, der uns mit einer ganzen Reihe weiterführender Tips zu KNIGHT ORC versorgte. Thanx!

Das Adventure besteht eigentlich aus drei Teilen, wobei man zwischen dem zweiten und dritten Teil frei wählen kann. Jedoch muß vorher, quasi als Einführung, der erste Teil gelöst werden, der aus einem kleineren Adventure mit dem Titel "Loosed Orc" besteht. Erst danach darf man sich an "A kind of Magic" oder "Hordes of the Mountain King" wagen.

LOOSED ORC

Die Aufgabe des Spielers ist es, zehn Teile eines Seiles zu finden und diese zusammenzubinden.
Einen guten Ausblick hat man vom CASTLE aus. Um nicht ständig zu sterben, leistet der CLOAK als Kleidungsstück gute Dienste. Die DRAWBRIDGE kann man öffnen, indem man z. B. das KNIFE gegen sie wirft, oder man klettert einfach darüber. Legt man irgendetwas auf die Brücke, schließt sie sich nicht mehr.
Der GREEN KNIGHT ist eine harte Nuß; hier sollte gewartet werden, bis er seine Axt anbietet, und diese wirkt am effektivsten, wenn man sie gegen sein Pferd schleudert. Gemein, aber wahr...
Um in den Brunnen (WELL) zu gelangen, sollte man einen Strick am ROLLER befestigen. Die Dornenhecke (HEDGE) ist mit Hilfe der MAT zu überwinden. Rapunzels Turm kann man offenbar nicht betreten - oder doch...?
An den CROSSROADS gibt es eine böse Überraschung, allerdings kann man den Jäger mittels einer echt fiesen Falle überwältigen: Einfach ein Seil über die Straße spannen und abwarten...hä, hä!
Der HERMIT in seiner Höhle ist ein ziemlich gieriger Bursche. Wenn man ihm etwas Gold gibt, dreht er sich um, so daß man ihn untersuchen kann.
P.S.: Der Ziege kann man etwas wegnehmen. Und dies sind die Teile des Seils:
Das Haar von Rapunzel, HAWSER im Brunnen, das Lasso des Jägers, die Zügel eines gewissen Ritters, der Gürtel des Einsiedlers, die Wäscheleine in der Eiche, NOOSE vom Galgen, TETHER der Ziege, das CORD findet sich in einer Truhe, auf dem HALYARD die Fahnenstangen anschauen. Das fertige Seil sollte man an einen Speer binden und damit zum Viadukt gehen. Auf der anderen Seite ist ein Ring...

HAUPTTEIL

Zur Orientierung sollte man zuerst einmal den Oberorc "Grok" aufsuchen, er besitzt eine Karte. Um ihn gnädig zu stimmen, bedarf es etwas Süßem aus der Küche. Vergessen darf man hierbei nicht den Helm, den allerdings ein anderer Orc besitzt.
Den RAINBIRD kann man übrigens um Hilfe fragen, und man sollte bei dieser Gelegenheit auch gleich auf den DRUID warten. Durch diesen erfährt man einen Zauberspruch.
Das alte Haus ist sehr interessant, wobei sich das Feuer wohl nur mit einem Zauberspruch löschen läßt.
Eine Maus ist zum Fangen da. Schaut unter das Bett, schließt die Tür und legt etwas vor das Loch. Das erste Mal wird die Maus wohl noch entkommen, endgültig fangen läßt sie sich mit dem Sack aus der Küche.
Im SHED sollte man einmal die Rückseite der Tür untersuchen.
Im Irrgarten (MAZE) befindet sich eine Schrift! Übrigens scheint der Drache Angst vor der Maus zu haben.
Wißt Ihr noch, vor was Dracula Angst hatte? Versucht es mal mit GARLIC!. Bringt man außerdem dem Vampir ein Opfer, bekommt man als Belohnung einen Zauberspruch.
Findet man auf seinem Weg einmal ein schwarzes Buch, sollte man es auch lesen. Öffnen nicht vergessen!
Im Mauseloch findet man mit Hilfe eines Zauberspruchs eine GLIMMERING CARD; gebt die Karte einem toten Abenteurer und tötet Euch selbst! Die Tür dürfte dann kein Problem mehr sein. Hier ist der "Robot-Modus" von Nutzen.
Die Maus und der Drache lassen sich zur Mitarbeit überreden.
Die Brücke und die Trolle haben sicher schon vielen Spielern Probleme bereitet. Man braucht hierfür viel Geduld und vor allem den Schatz. Mit ihm müßt Ihr die Trolle weit genug von der Brücke weglocken, dann schnell zur Brücke zurückgehen und die drei Schlösser öffnen. Verhält man sich dann enstprechend, kann man die Trolle rekrutieren. Mit den neuen Freunden kann man nun viele neue Dinge tun. Endlich lassen sich die Ameisen beseitigen, oder man kann im Sumpf einen PLAQUE beseitigen.
Mit vereinten Kräften müßte es möglich sein, die Schnur, die von der Brücke herabhängt, aus dem Wasser zu ziehen. Nun kann man daran gehen, das Grab zu öffnen. Außer einem Freund benötigt man dazu ein COIN, das in den Schlitz (RECESS) paßt. Der Freund muß auf dem Friedhof warten, bis man selbst das Grab erreicht hat, dann sollte er den Mechanismus auslösen.
Wenn man einen Apfel will, sollte man den Baum schütteln und den Apfel mit einem Bundesgenossen auffangen.
Die FIREDOOR kann übrigens nur der Drache öffnen. Den HATCH dagegen nur die Trolle. Aber nur die Maus kann schließlich den Draht durchbeißen.

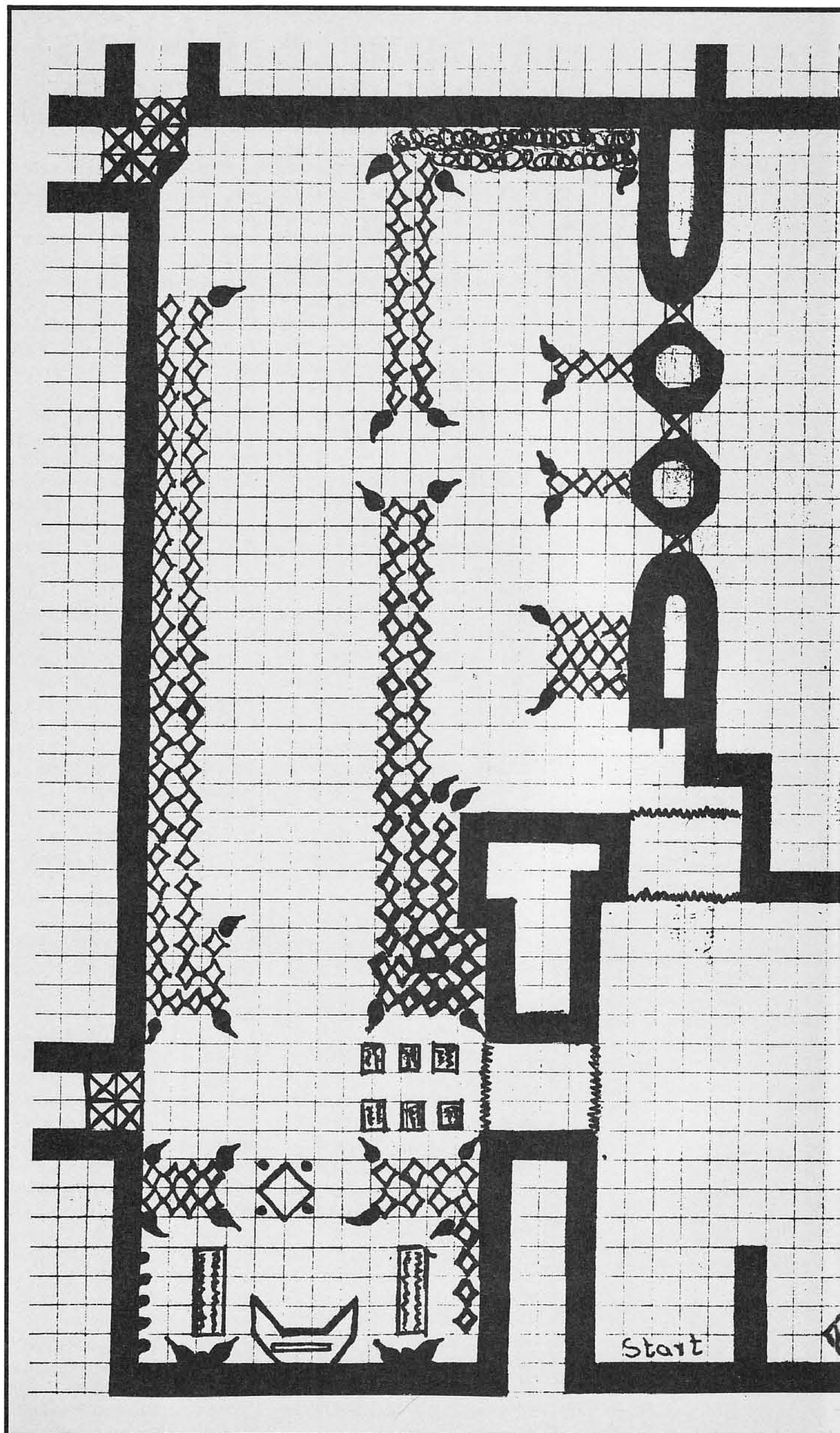
IM-PERIUM

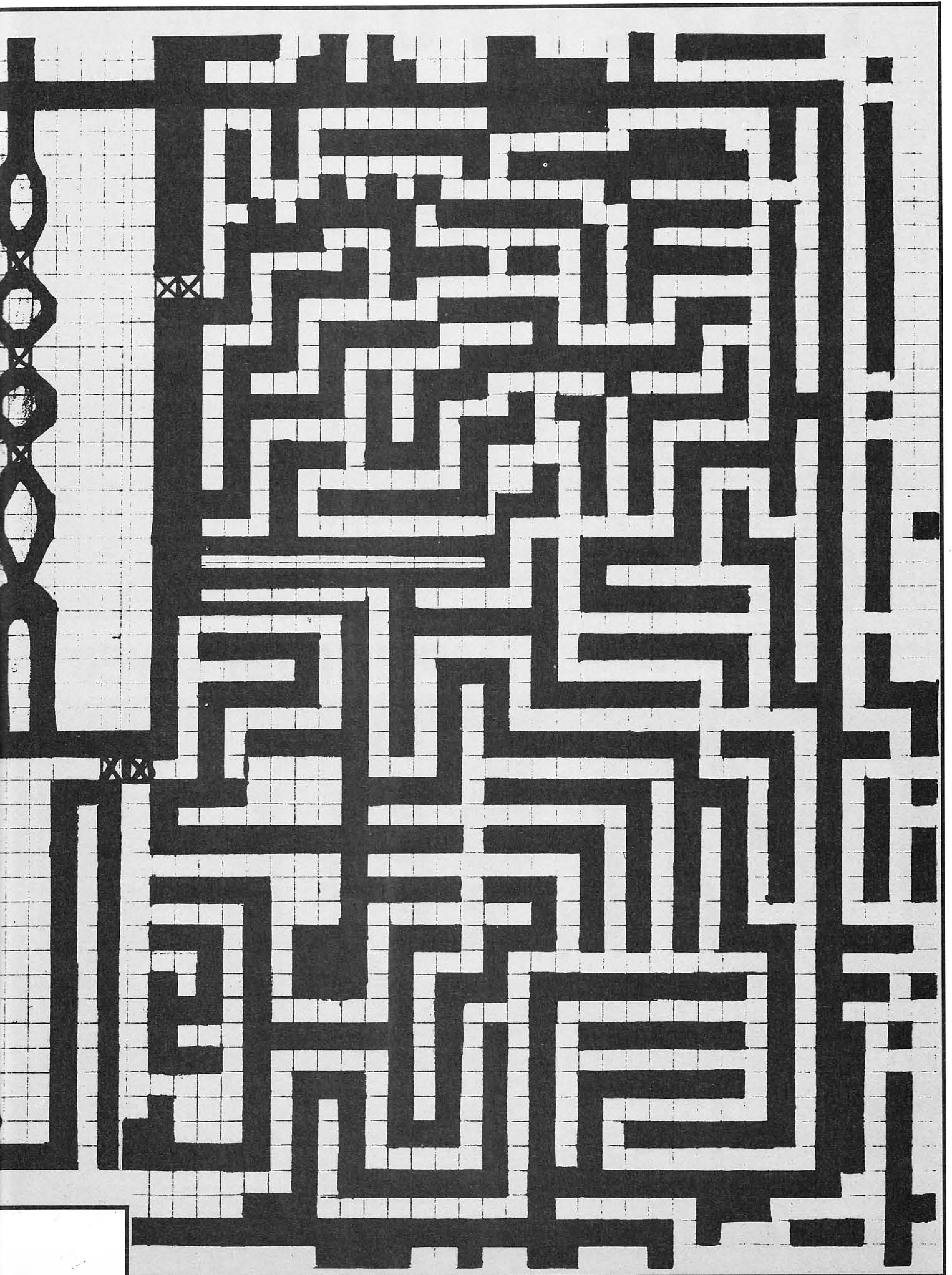
Und wieder ist Dienstag! Hier ist die Lösung für unser Microwellenspiel **IMPERIUM**. Erhalten haben wir sie von Gaby, Sven und Alex. Schönen Dank an Euch und los geht's mal wieder:

Tips der Bewohner von Level 1: 1. Des Captain Heimat ist ARDAKEIN, 2. NTECH-Code- NC 37550, 3. Die Ausführung geht nur durch UR TAR KE, 4. Mein Rat sei sicher mit SC 68000, 5. Ich gebe das Kommando mit KC 00764, 6. Landung programmiert? Das Schiff gedockt, 7. Dieses Schiff ist nicht unbewaffnet.

Tips der Bewohner von Level 2: 1. Es gibt Informationen über Computer, 2. Manche Geheimnisse sind geheimnisvoll, 3. Du kannst nur noch scheitern, JMP-Diener, 4. Besorg' Dir das richtige Spezialgerät, 5. Die Tage Deines Herrn sind gezählt, 6. Von mir bekommst Du keinen Tip, Kriecher, 7. Gib Dein Geld aus, solange Du noch kannst, 8. Hol' tief Luft, solange Du noch kannst.

Tips der Bewohner von Level 3: 1. HARM SNUMF - DARSLOP PERSFA DI LOBILARR?, 2. Friede sei mit Dir, leg' die Waffen nieder, 3. Hosta Fi - Hosta Fe Disparslomi Perta Gre, 4. Hör' nicht auf unverständlichen Quatsch, 5. Nimm Dich in acht vor Benutzung der Macht, 6. Die Barone zahlen gut - besser als der Kaiser, 7. Es lebe die Rebellion zur Restauration, 8. Uns, dem Hochadel, gehört das Universum. Naja, hoffentlich langt das!





IMPERIUM LEVEL 1

Schleuse

X = Tür, E = Energietür
EV. = Energieverteil., RW. = Waffenkauf
RK. = Kleidungskauf, RE. = Extras, Kauf

Maschinenraum

Start Wappen

Geschütz

Commando-Zentrale

R.W. R.K. R.E.

Luftschacht

✿: Gras & Blumen, K: Schutzkleidung, ◆: Wappen, W: Waffen, S: Specialausr.

IMPERIUM LEVEL 2

Start

Wappen

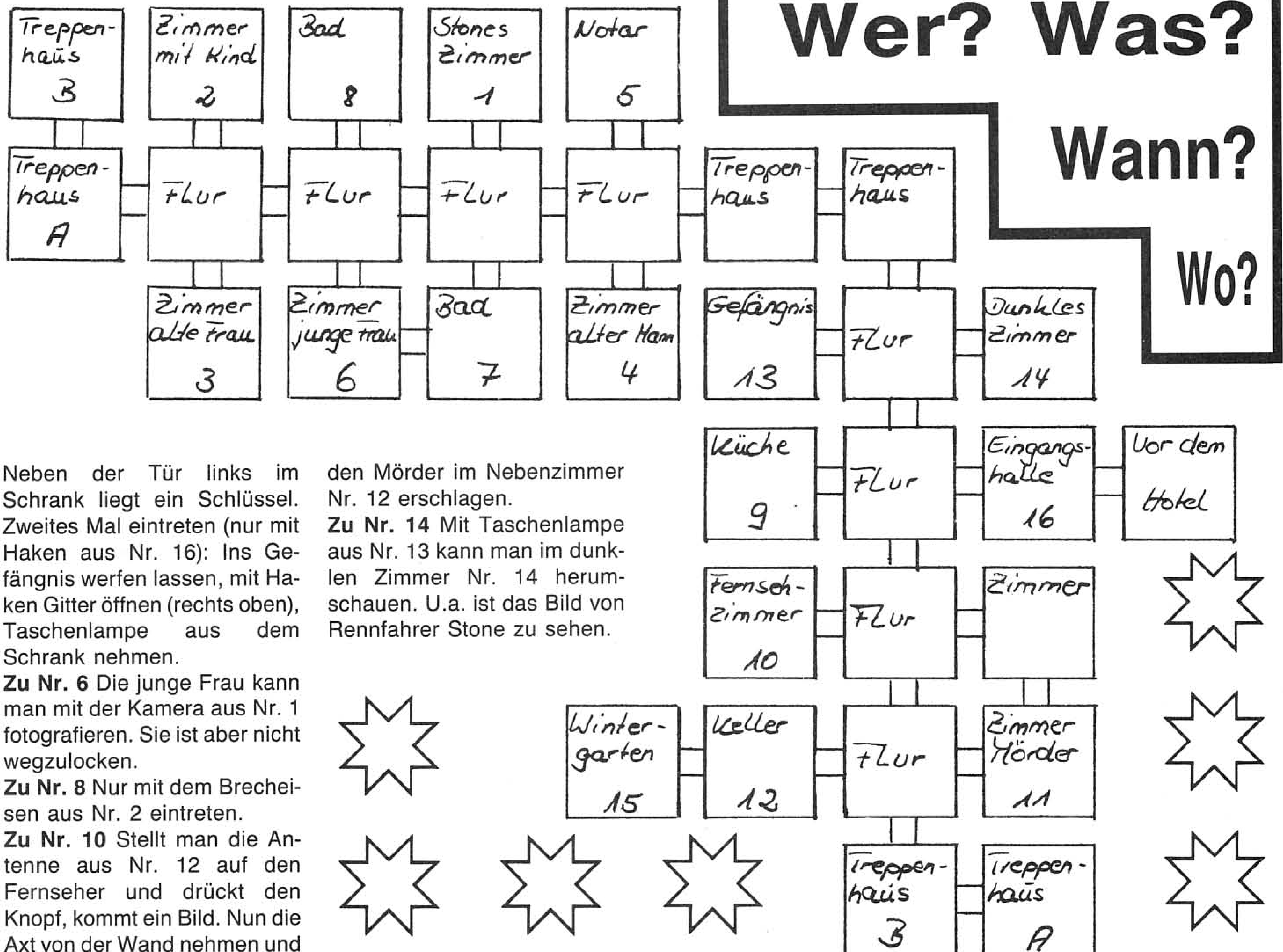
Hier haben wir eine Tüte voll Tips zur **URKUNDE** , die der eine oder andere von Euch bestimmt noch gebrauchen kann. Sabine Hies war so nett, uns Karte und Hinweise zu schikken. Herzlichen Schrank!

Zimmer Nr.	findet man	braucht man	findet man in Z.Nr.
1) Stones Zimmer	Seil, Kamera		
2) mit Kind	Brecheisen	zum Öffnen von Bad Nr.8	
3) mit alter Frau	nichts		
4) mit altem Mann	nichts		
5) Notar	Schlüssel		
6) junge Frau	nichts		
7) Badezimmer (mit Punktverlust)	1) Schlüssel 2) Glas	2) für alten Mann	Nr. 4
8) Badezimmer	Teetasse	für alte Frau	Nr. 3
9) Küche	1) Korkenzieher 2) Teekanne 3) Kühlschrank	1) alter Mann 2) alte Frau 3) für neue Energie	1) Nr.4 2) Nr.3
10) Fernsehzimmer	Fernseher (Hinweis auf Mörder)		
11) Mörder	1) Bonbontüte 2) Flasche	1) für Kind 2) für alten Mann	1) Nr. 2 2) Nr. 4
12) Keller	Antenne	für Fernseher	Nr. 10
13) Gefängnis	Taschenlampe	für dunkles Zimmer	Nr. 14
14) Dunkles Zimmer	nichts	Taschenlampe	Nr. 13
15) Wintergarten	nichts		
16) Eingangshalle	1) Seil 2) Haken	2) für's Gefängnis	Nr. 13

Die Urkunde

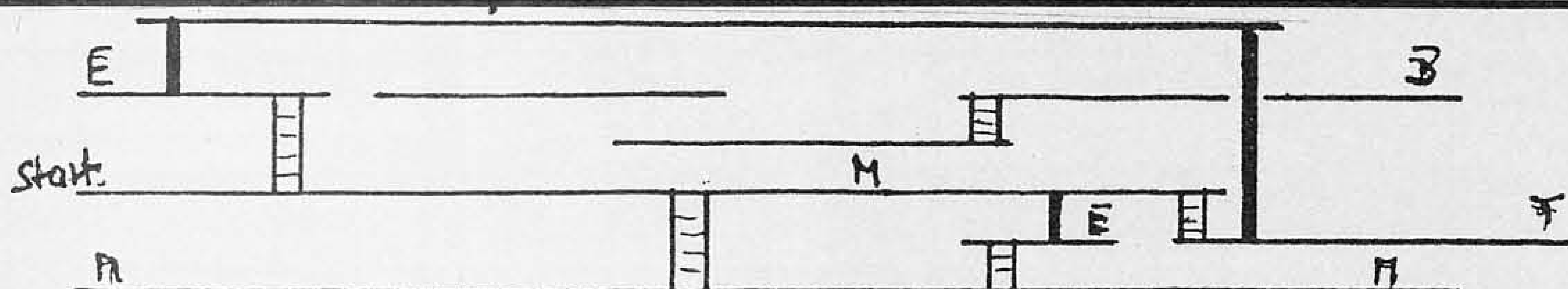
Wer? Was? Wann? Wo?

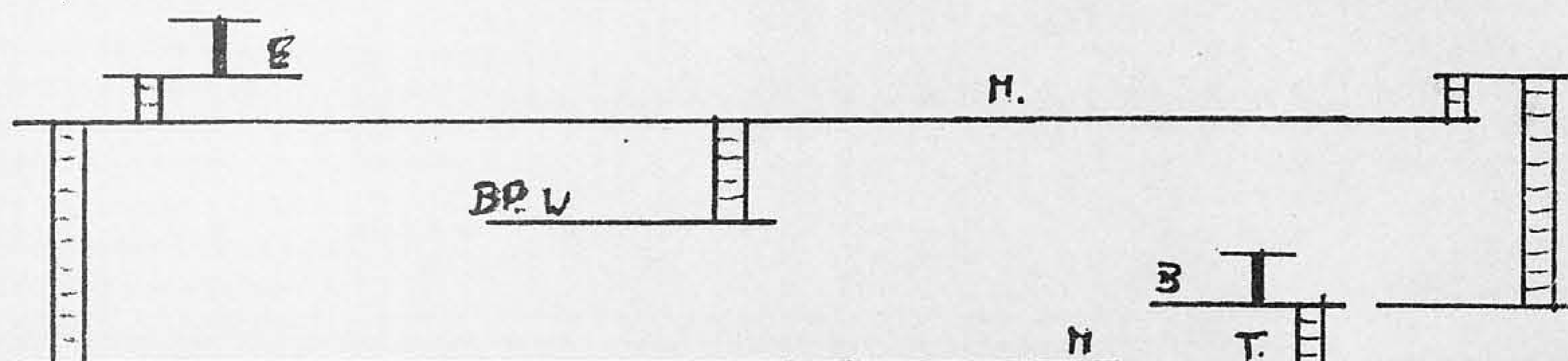
Zu Nr. 2 Hat man die Bonbontüte aus Nr. 11, spricht Kind, Tüte verschwindet.
Zu Nr. 3 Hat man die Teetasse aus Nr. 8 und die Teekanne aus Nr. 9, spricht alte Frau, Teetasse verschwindet.
Zu Nr. 4 Hat man das Glas aus Nr. 7, den Korkenzieher aus Nr. 9 und die Flasche aus Nr. 11, spricht alter Mann, Glas verschwindet.
Zu 2, 3 und 4 Mit Gegenstand und gedrücktem Feuerknopf über die Person fahren. Die verbleibenden Gegenstände kann man dann gegen andere austauschen.
Zu Nr. 5 Erstes Mal eintreten:

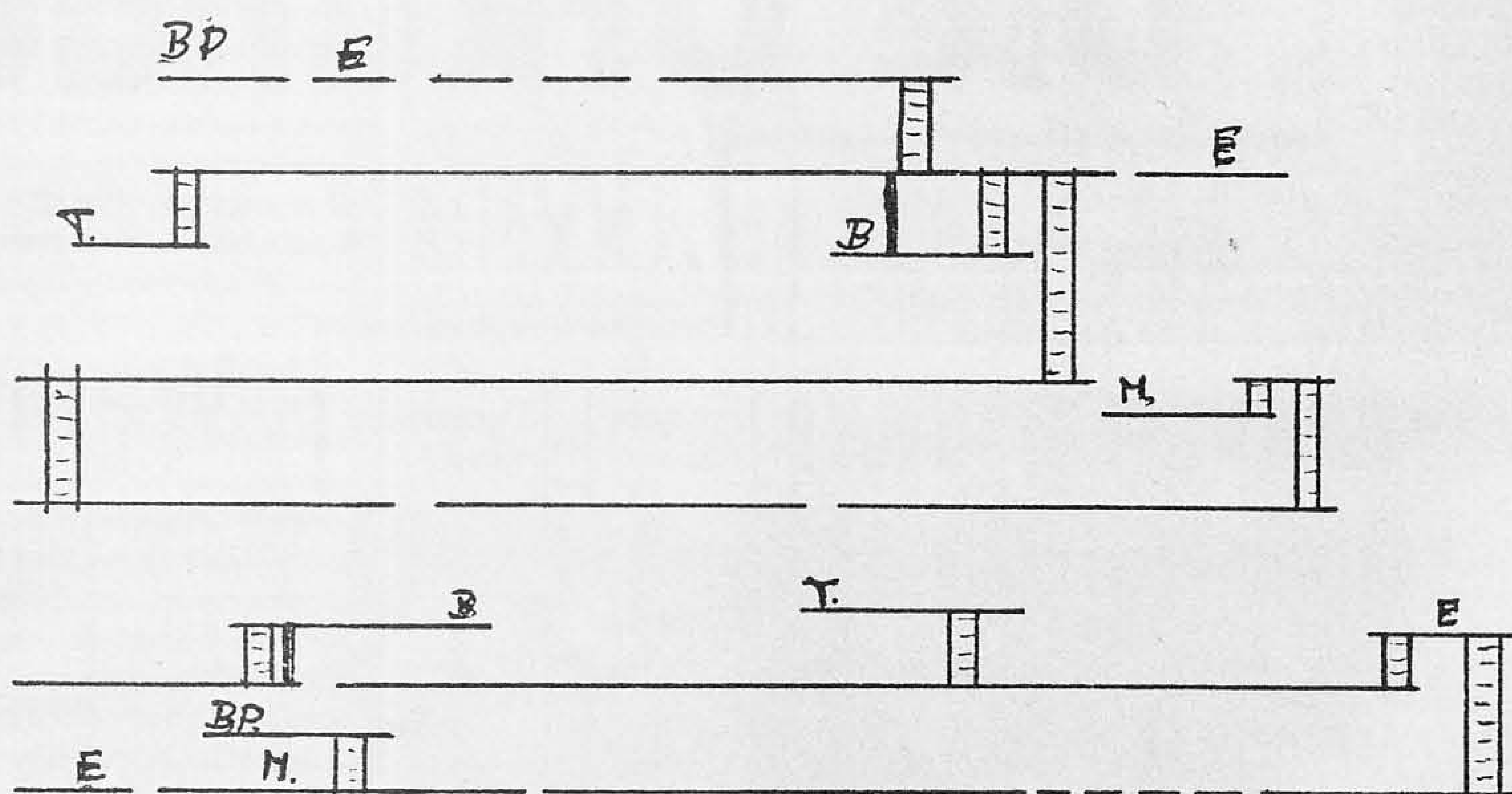


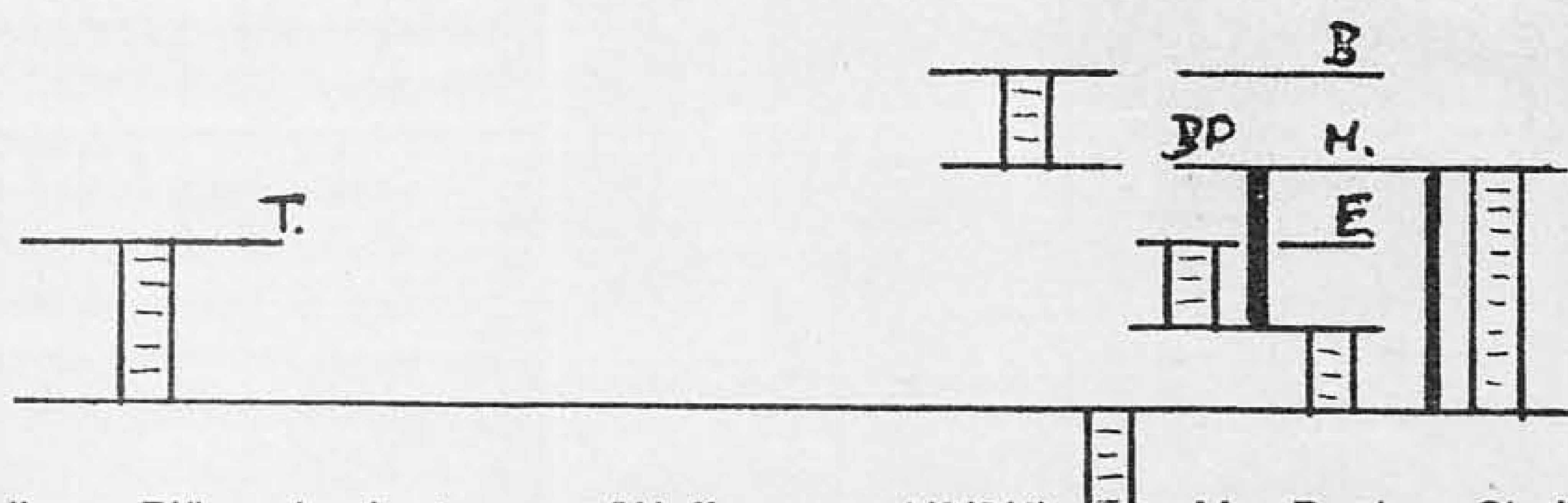
Neben der Tür links im Schrank liegt ein Schlüssel. Zweites Mal eintreten (nur mit Haken aus Nr. 16): Ins Gefängnis werfen lassen, mit Haken Gitter öffnen (rechts oben), Taschenlampe aus dem Schrank nehmen.
Zu Nr. 6 Die junge Frau kann man mit der Kamera aus Nr. 1 fotografieren. Sie ist aber nicht wegzulocken.
Zu Nr. 8 Nur mit dem Brecheisen aus Nr. 2 eintreten.
Zu Nr. 10 Stellt man die Antenne aus Nr. 12 auf den Fernseher und drückt den Knopf, kommt ein Bild. Nun die Axt von der Wand nehmen und den Mörder im Nebenzimmer Nr. 12 erschlagen.
Zu Nr. 14 Mit Taschenlampe aus Nr. 13 kann man im dunklen Zimmer Nr. 14 herumschauen. U.a. ist das Bild von Rennfahrer Stone zu sehen.

LEVEL I





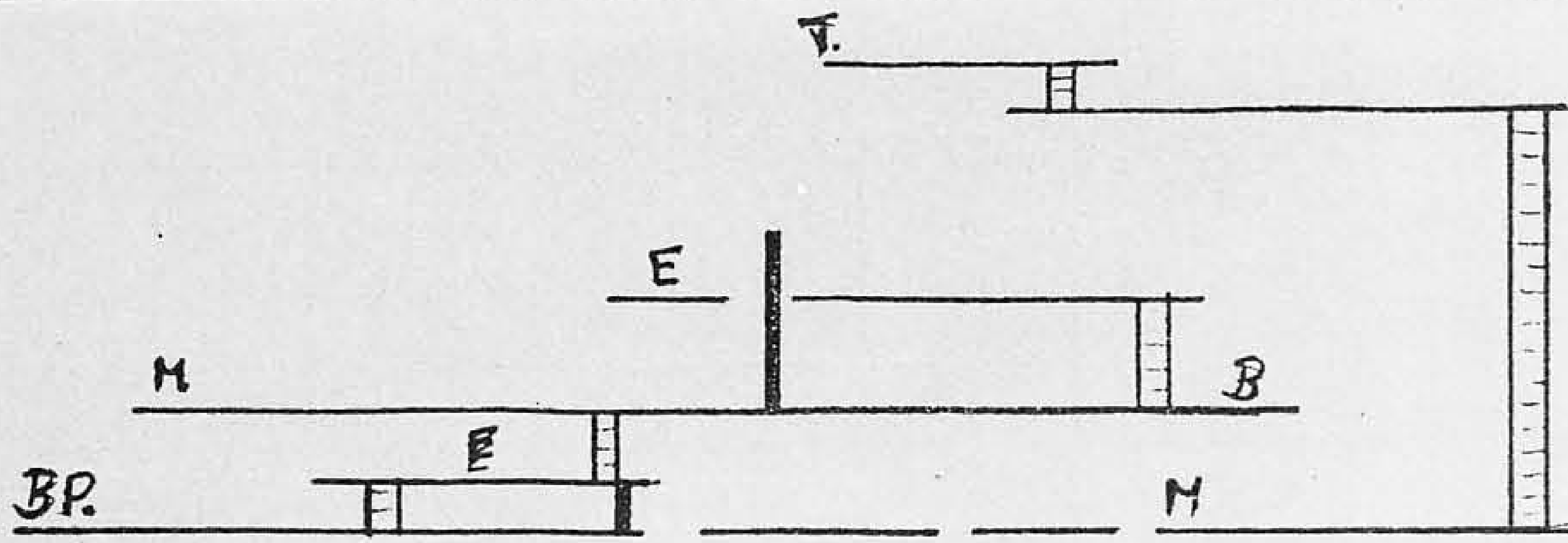




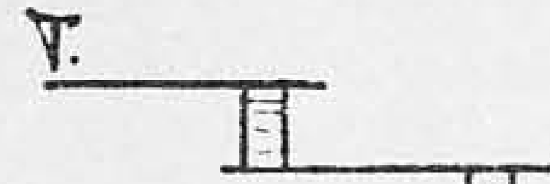
Mit diesen Plänen besiegt man den Teufel früher oder später! Dies sind nämlich die Karten der Levels eins, zwei und drei von **BAAL**. Es folgt die Legende: B (Maschinenteile), E (Energie zum Fliegen), W (Waffen 1/2/3/4), M (Maschinen), T (Transporter), BP (Energie aufladen), R' (Laser aufladen), S' (Spielstand speichern (nur Level 1)), L (Spielstand laden), P (Pause), C (Koordinaten an/aus). Vielen Dank an Ch. "H" und vielleicht "ch" und/oder "ers" oder so. Naja, Du weißt sicher, wie's gemeint ist. Der Umschlag ist in den Tiefen des Alls verschollen und so ähnlich, aber die Ausreden kennen wir ja...

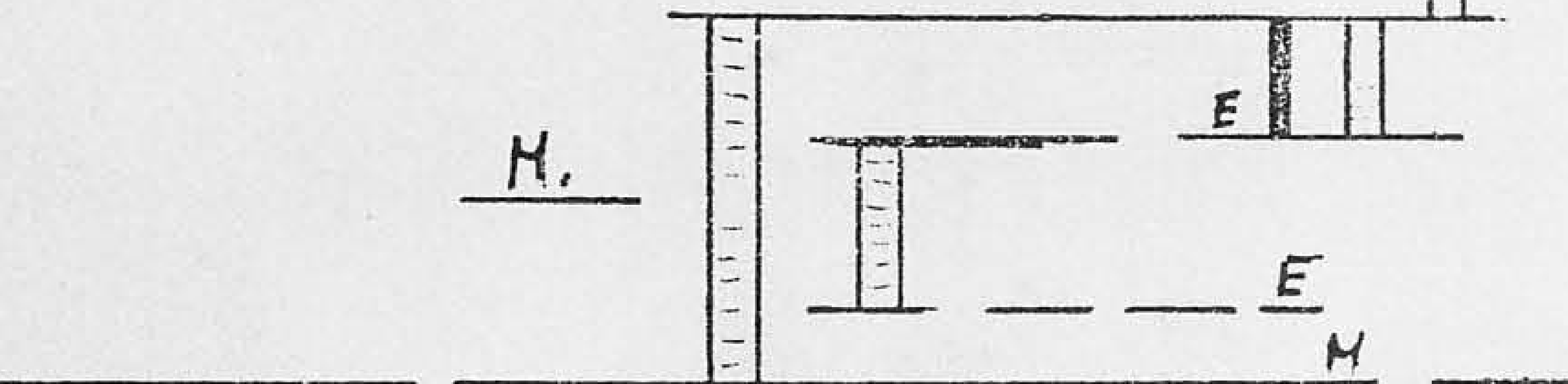
Zweite BAAL-Karte auf Seite 32/33!



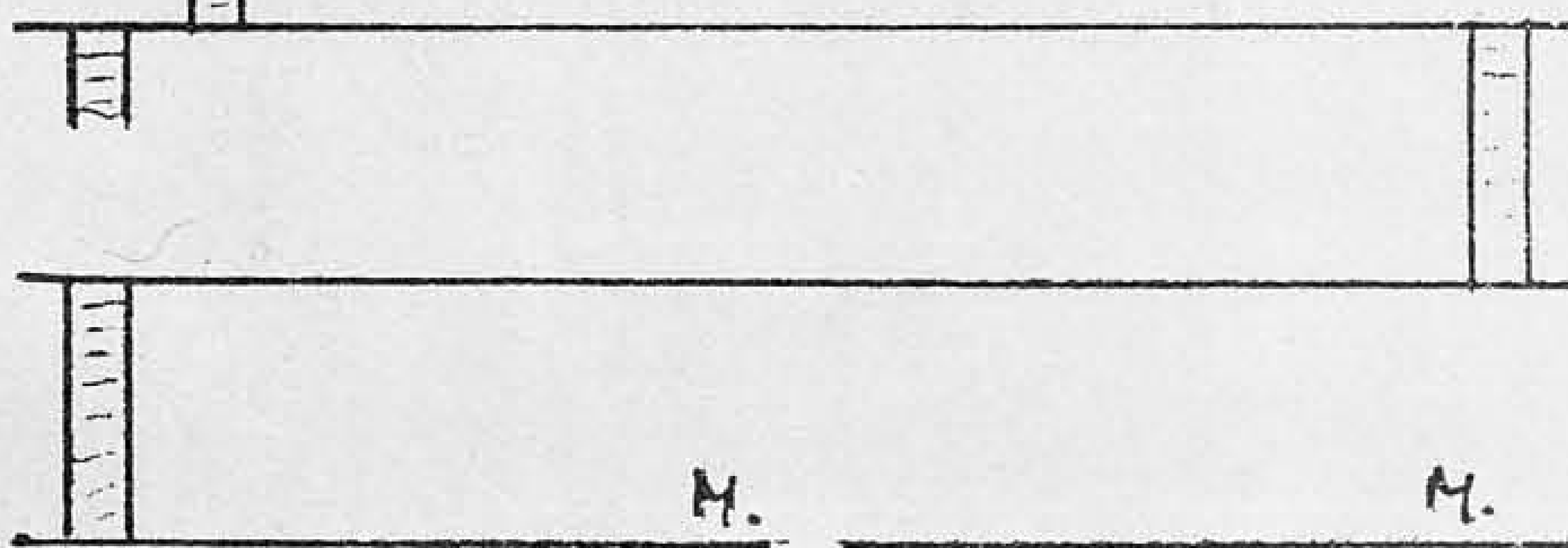


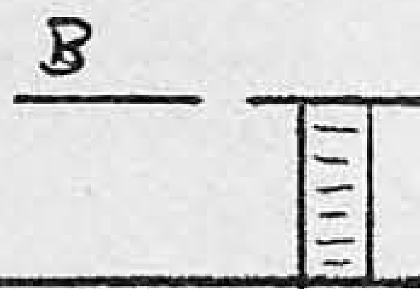
✱ Baal ✱

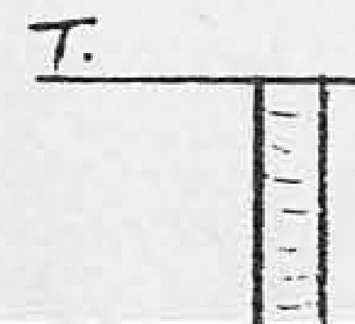


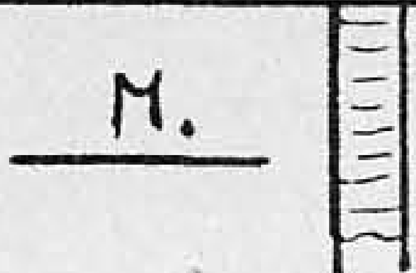




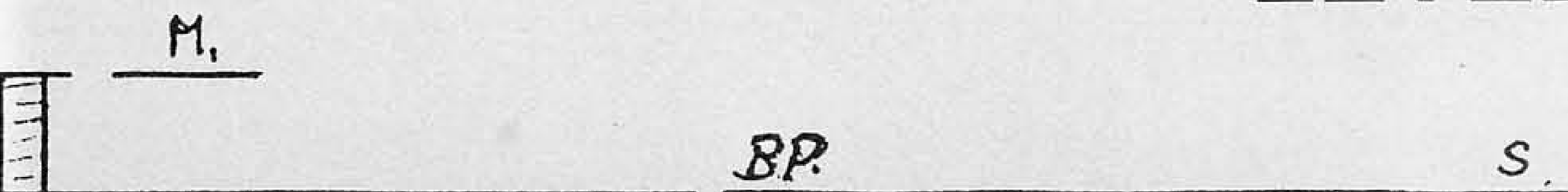








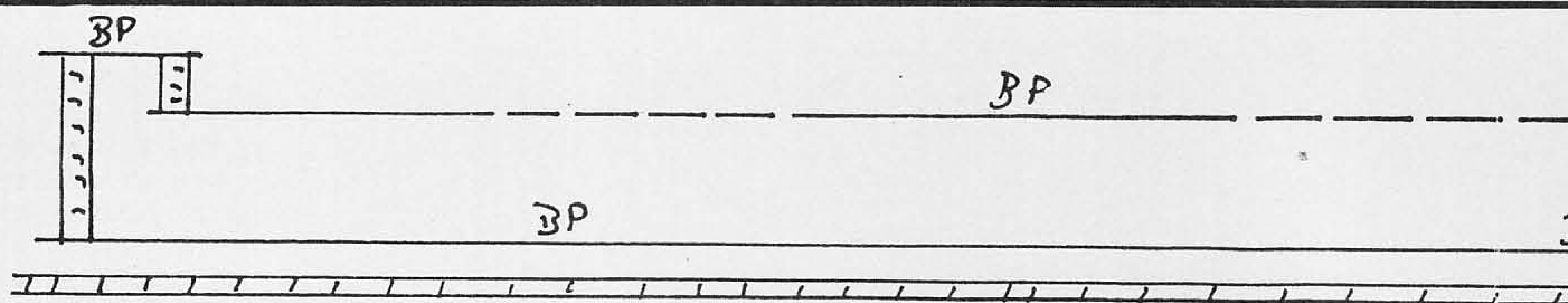
LEVEL II

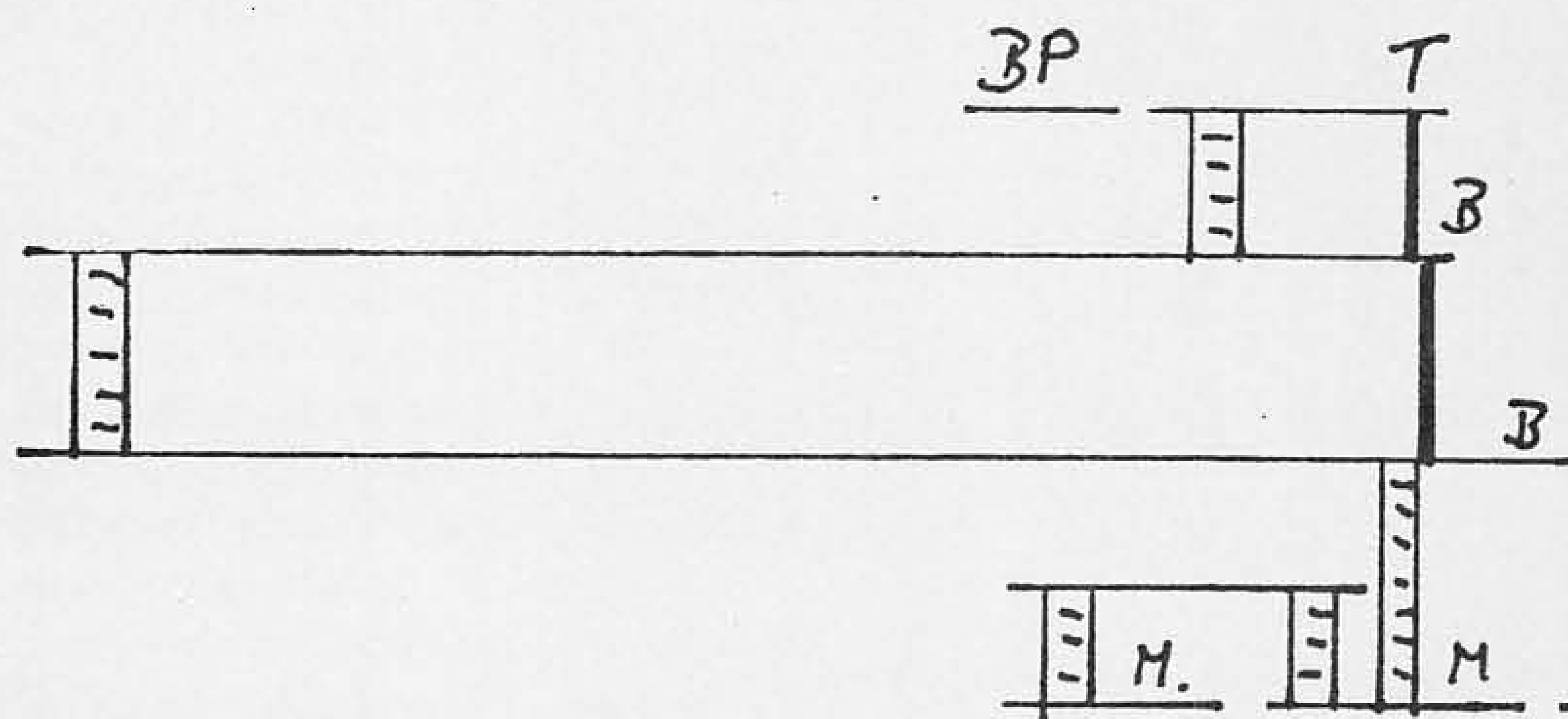


Diese Lösung zum Spiel **NEUROMANCER** haben wir von Jörg Eilers erhalten. Sehen wir mal, was er so sagt:

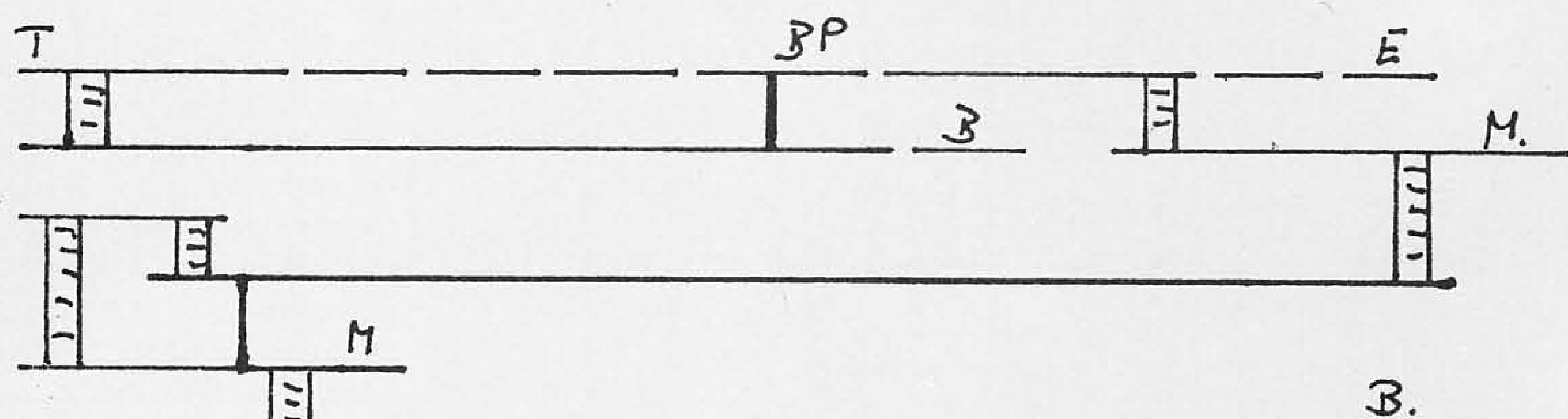
1. Im PAX Brief an Armitage schreiben, in welchem die Bama ID Number und der Name enthalten sein muß. Das Geld aus dem PAX auf den Credit-Chip übertragen (+ 10.000 von Armitage).
2. Aus dem PAX herausgehen.
3. Rechnung von Spaghetti begleichen.
4. Das UXb-Deck von Shin abholen (Comlink 2.0).
5. Über den Cyberspace-Jack von Gentleman Loser in die Database vom Cheap Hotel gehen und die Rechnung begleichen. Caviar bestellen und erneut die Rechnung begleichen.
6. Database verlassen.
7. Von Gentleman Loser den Guest Pass besorgen.
8. In das Cheap Hotel gehen und Caviar abholen.
9. Bei Crazy Edo Caviar abgeben und Comlink 2.0 einstekken.
10. Über das C-Jack von Gentleman Loser in die Database von Panther Modems eindringen und Comlink 3.0 besorgen.
11. Über C-Jack in die Database von SEA eindringen und Comlink 4.0 besorgen.
12. Über C-Jack in die Database von Elaston Sec. eindringen und Comlink 5.0 besorgen.
13. Erneut über C-Jack in die Database von Jocoku (oder Tocohu - was für eine Schrift!) eindringen und Comlink 6.0 besorgen.
14. Über C-Jack in die Database von Hosaka eindringen, Comlink 6.0 verkaufen (7500) und seinen Namen in die Angestelltenliste eintragen.
15. Beim Sicherheitscomputer von der High-Tech-Zone „Hosaka" (oder vielleicht „Hosaha"?) eingeben und den wöchentlichen Zahlungsscheck einsacken (10.000).

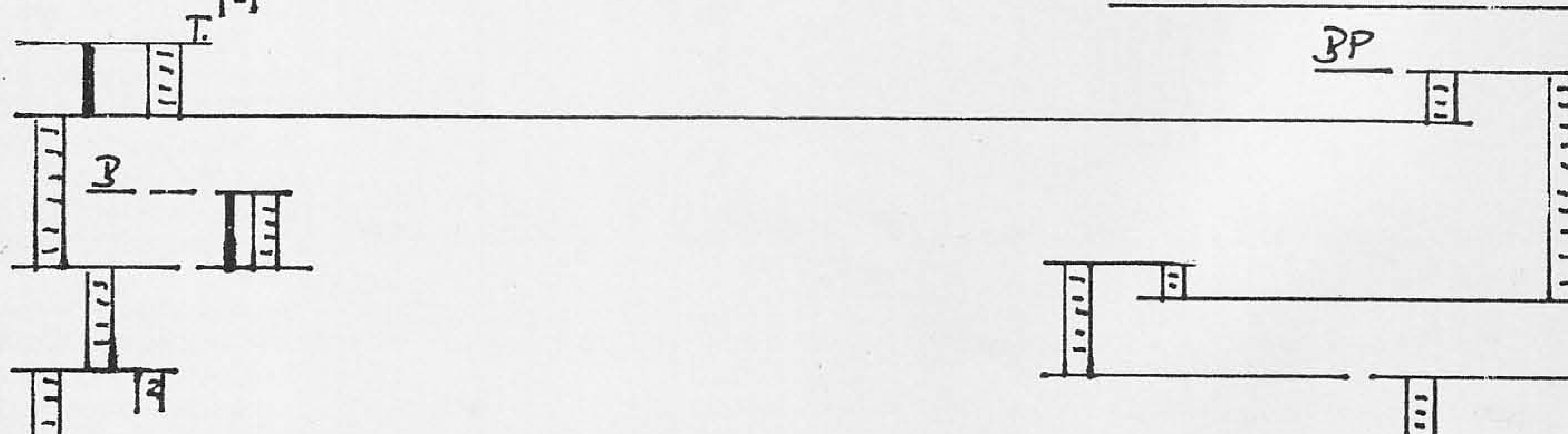
16. Sich von Asano Computing das Katana-Deck kaufen (wenn man sich geschickt mit Asano unterhält bekommt man eine Ermäßigung!).
17. Von Metro-Holografix den „Holy Joystick" besorgen.

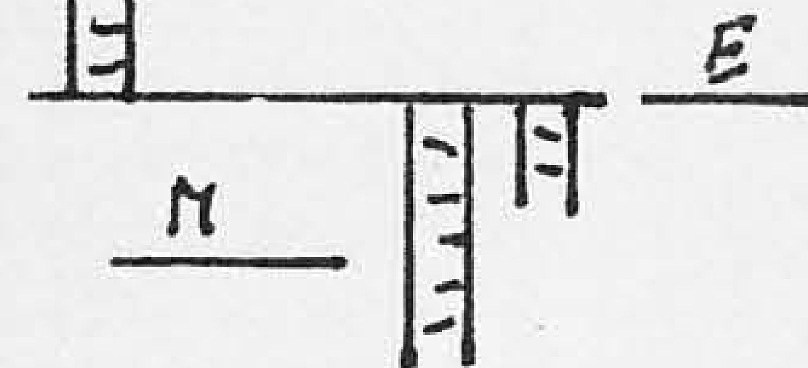




LEVEL II

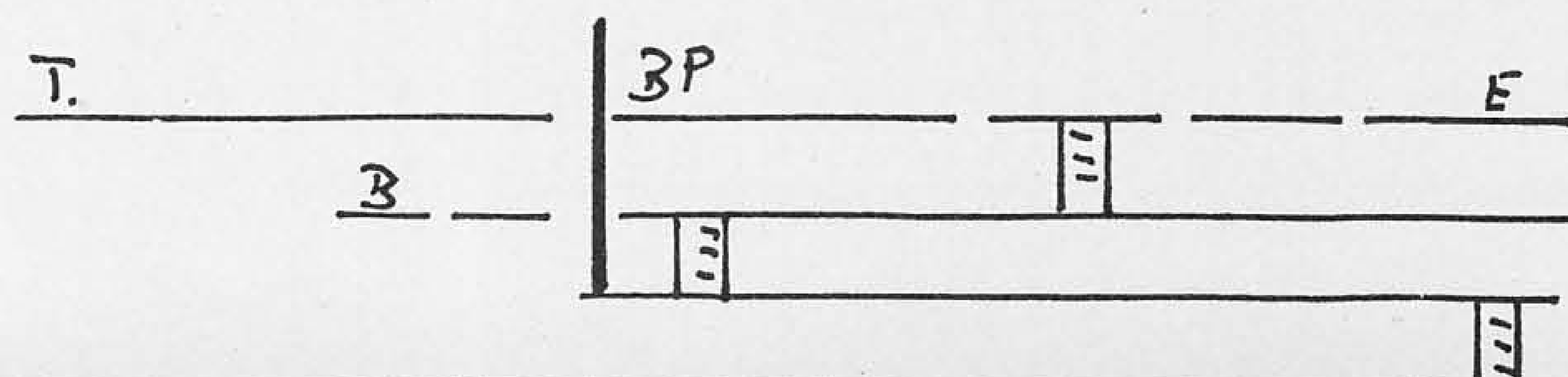


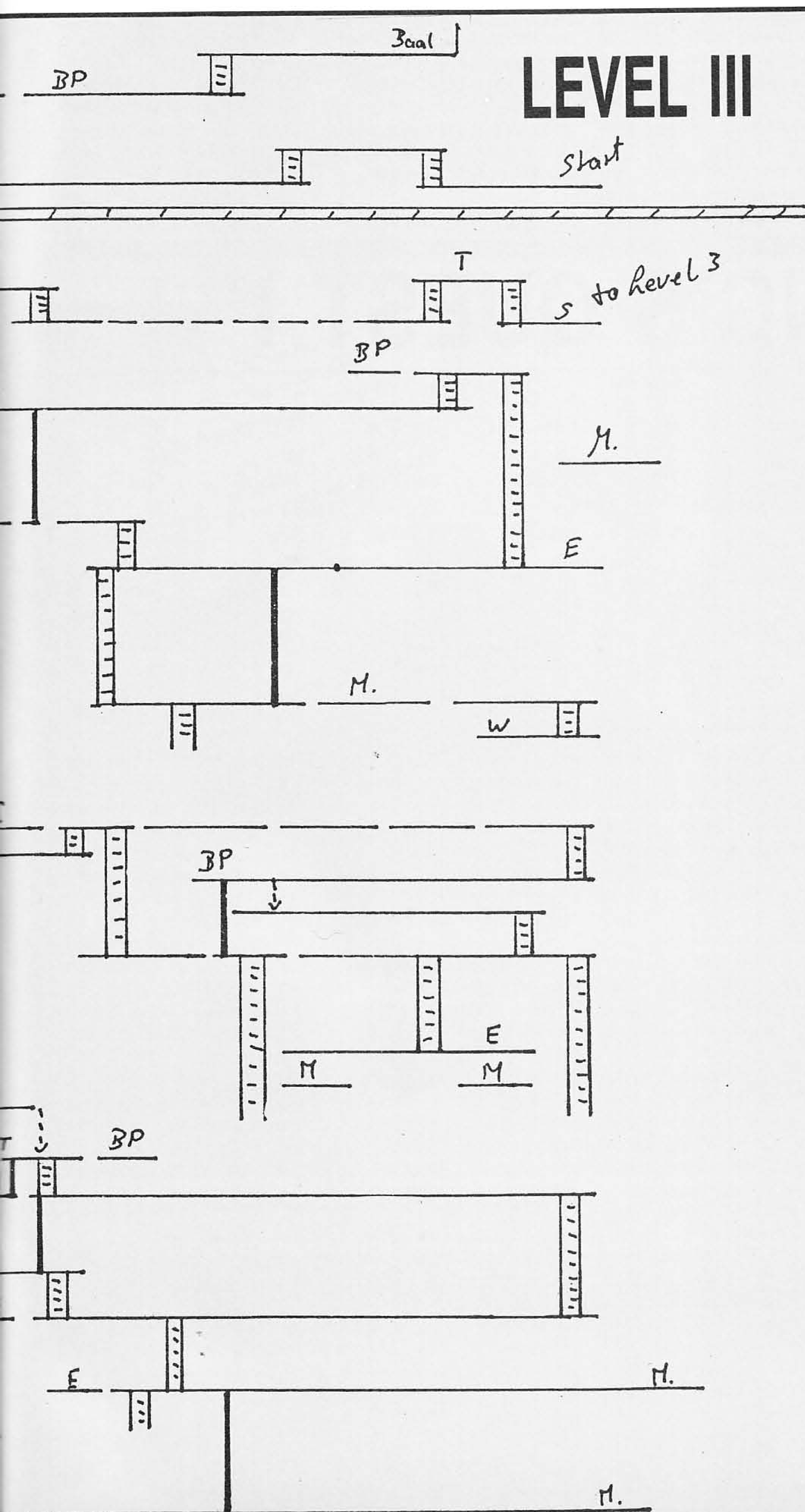




✶ Baal ✶

M.





18. Im House of Pong den „Holy Joystick" abgeben. Man erhält daraufhin die Skill-Chips „Zen" und „Sophistry".
19. Von Metro-Holografix die Skill-Chips „Icebreaking" und „Debug" kaufen.
20. Von Julius Deane die Skill-Chips „Psychoanalysis", „Phenomenology" und „Philosophy" kaufen.
21. Sich von Metro-Holografix und aus den Datenbasen sämtliche Eisbrecherprogramme kopieren bzw. kaufen.
22. Beim Cheap Hotel zum Cyberspace einstecken (?) und sich aus Zone 0 die nötige Software für Zone 1 kopieren.
23. Beim G. Loser einstecken und sich aus Zone 1 die nötige Software für Zone 2 kopieren (Eisbrecher, Virus, Interface Corruptor, etc.).
24. Nach Freeside fliegen.
25. Die Sekretärin der „Bank of Berne" abwimmeln und in das Büro des Managers gehen.
26. Sich in der „Bank of Berne" einstecken und sich aus Zone 3 die nötige Software für Zone 4 kopieren (Man hat außerdem die Möglichkeit, bei der DARPO einige wichtige Skills zu verbessern).
27. Sich aus Zone 4 die nötige Software für Zone 5 kopieren (dank Easy Rider 1.0, welches man von Screaming Fi(r)st bekommt, ist kein neuer C-Jack mehr nötig. Es empfiehlt sich aber, zurück nach Chiba (?) zu fliegen.
28. Nun holt man sich aud Zone 5 die nötige Software für Zone 6.
29. In Zone 6 zunächst die Datenbank des KGB knacken, da es hier die optimale Software gibt, mit der das Eis aus Zone 7 kein Problem mehr ist.
30. In Zone 7 zunächst die Database von Phantom knacken. Hier erhält man das Programm Hemlock 1.0, mit dessen Hilfe man mit einem einzigen Schuß Greystoke von Musalori zerstören kann.
31. Mit dem in der Musalori-Datenbank erhaltenen Programm „Kung Eleven 2.0" kann man sich nun an „Neuromancer" wagen. Beim ersten Versuche landet man jedoch auf einer Insel, auf der

man Matt Shaw trifft. Von ihr kommt man durch unterschiedliches Aktivieren der Chips "Logic", "Psychoanalysis" und "Phenomenology" wieder weg.

Beim erneuten Eintritt in den Cyberspace sieht man sich gleich "Neuromancer" gegenüber, den man nun endgültig in die Pfanne hauen kann.

Nun noch ein paar Tips: Bei Eiskämpfen sollte man generell zuerst einen Interface Corruptor, dann ein Virus und dann die restlichen Programme anwenden.

Mit den drei Spenden von Hosaka und Armitage kommt man so gerade über die Runden. Es gibt allerdings einen Trick, dieses Problem zu lösen. Hierzu muß man zuerst ein Konto bei der Züricher Bank eröffnen. In der "Bank of Berne" kann man sich nun nach Eingabe einiger Codes 500.000 Credits auf dieses Konto überweisen.

Hat man die Database von "Maas Biolabs" geknackt, so kann man den Lawbot-Alarm ausschalten und die Tür aufschließen. Nun besorgt man sich die "Gas Mask" von Julius Deane und geht durch die Tür der "Maas Biolabs". So hat man die Möglichkeit, an das neue Spitzendeck "Cybereyes" zu kommen.

KING'S QUEST I

1	2	3	4	5	6	7	8
Wolf	Baum	Acker	Acker	Fee	Gehege	Gehege	Brunnen
9	10	11	12	13	14	15	16
See	Dolch	Schloß	Schloß	See	See	Tasche	See
17	18	19	20	21	22	23	24
Holzfäll.	Ogre	Fluß	Loch	Brücke	Brücke	See	Holzfäll.
25	26	27	28	29	30	31	32
Felsen	Zwerg	Fluß	Fluß	Insel	Brücke	Tanne	See
33	34	35	36	37	38	39	40
Magier	Walnuß	Schüssel	Fluß	Brücke	Fluß	Bäume	Haus
41	42	43	44	45	46	47	48
See	Tür	Elfe	See	Klee	See	Höhle	Hexe

1. Der magische Spiegel

Um den magischen Spiegel zu bekommen, muß man zwei Bilder nach Westen gehen. Dann kommt man zu einem Stein, den man (von oben) anschieben muß (move rock). Dann nimmt man den Dolch (get dagger) und geht zum Brunnen. Hier klettert man in den Eimer (climb bucket). Unten im Brunnen angekommen springt man ins Wasser (jump water) und taucht (dive). Nun muß man in die Öffnung links unten schwimmen (oder tauchen). In der Höhle tippt man "cut rope" ein (nicht RETURN drücken).

Nun geht man wieder durch die Öffnung in den Brunnen zurück, taucht auf und drückt RETURN. Man besitzt nun den Eimer. Jetzt taucht man wieder hinab in die Höhle, wo man Wasser auf den Drachen wirft (throw water). Dieser zieht sich nun zurück.

2. Die magische Truhe

Man begibt sich zunächst einmal zu dem See mit der Elfe (43). Es kann sein, daß sie nicht beim erstenmal da ist. Gegebenenfalls geht man ein paarmal aus dem Bild heraus. Die Elfe spricht man an (talk elf), worauf diese Sir Graham einen magischen Ring gibt und verschwindet. Man streift diesen auf den Finger (put on ring) und geht zu dem Baumstumpf mit der Tasche (15). Diese sollte man an sich nehmen (look stump, get pouch, open pouch). Nun geht man zu einer von den drei Brücken (21, 30 oder 37), gibt dem Troll die Diamanten aus der Tasche (give diamonds) und geht zu Rumpelstilzchen. Diesen redet man an (talk gnome) und antwortet ihm auf seine Frage "ifnkovhgroghprm". Er verschwindet nun und läßt zum Dank ein paar magische Bohnen liegen, welche man einsteckt. Nun geht man hinters Haus des Holzfällers (17) und pflanzt die Bohnen ein (plant beans). Dann klettert man die Bohnenstange hoch (climb beanstalk) und kommt im "land of clouds" an. Dort geht man zunächst mal ein Bild nach Osten und. reibt am ring (rub ring). Nun geht man nochmal ein Bild nach Osten und müßte eingentlich beim Riesen ankommen. Dort wartet man, bis dieser eingeschlafen ist. Nun schnappt man sich die Truhe.

3. Das magische Schild

Man geht zunächst zum Klee (45) und nimmt das vierblättrige Exemplar (get clover). Dann geht man zu der Stelle mit der Schüssel (35) und nimmt sie auf. Nun geht man zum Holzfäller (ins Haus rein), gibt diesem die Schüssel (offer bowl) und sagt fill. Daraufhin nimmt man die Geige, die man angeboten bekommt (get fiddle). Dabei auf die Löcher im Boden achten! Ist das geschehen, muß man nur noch zum Walnußbaum gehen (34), eine Walnuß nehmen, sie öffnen und zum Höhleneingang gehen (get walnut, open walnut, 47). Ist der Adler nicht dort, sollte man ein paarmal aus dem Bild gehen, bis er anwesend ist. Wenn der Adler genau über der Figur ist, mit dem 2. Feuerknopf oder jump an dessen Füße springen. Man wird nun vom Adler zu einer Stelle mit einem Loch geflogen. Jetzt sollte man sich bemühen, noch nicht in das Loch zu fallen. Zunächst ein Bild nach Westen gehen und den dort befindlichen Pilz nehmen (get mushroom). Nun wieder nach Osten gehen und in das Loch fallen. Nun nach Süden, dann nach Westen gehen. Der Ratte nicht zu nahe kommen. Der Ratte die Walnuß geben (give walnut), die Tür öffnen, nach Westen gehen und Fiedel spielen (play fiddle). Dann nach Süden gehen und warten, bis der König weggegangen ist. Jetzt Zepter und Schild nehmen, die Treppe hinaufgehen, in dem kleineren Raum den Pilz essen (eat mushroom) und durch das Loch gehen. Nun kommt man bei 25 an. Von dort aus dann zum König gehen und verbeugen (bow king). Geschafft!

Von und mit: Kevin

G-M B

Fugger

Heute schon gefuggert?

Super Preis!
Super Gewinn!
Tolle Urkunde von BOMICO!
. . . für Fugger-Fans, die
es auf einem 16 Bit-Rechner
bis zum Reichsfürsten bringen.

WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare Spielstände * Handel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung historischer Hintergründe * Überfall * Bündnisse * Bestechung und ... alles in deutscher Sprache ...

Distributor:
BOMICO
Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt / M. 90

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

utor :
.B.

Vertrieb Österreich: KARASOFT

erhältlich auf Disk für: Commodore Amiga und Atari ST 520 / 1040 (Farbe). Commodore 64 / 128 Kassette / Disk.

Oben, unten, links, rechts!

So richtig schön bunt geht's auf den Mattscheiben her, wenn eine Spielkonsole dran hängt. Damit's den Eignern solcher Kisten aber nicht zu bunt wird, haben wir hier ein paar Seiten Tips zusammengetragen. Unser überschwenglicher Dank geht an die folgenden Leute, die so nett waren, die ganzen Continue-Modi und weiß-der-Geier-was an uns zu senden: Mike the Champ, Ken Takeda, Megadeth, Josef Geiter, Wolfgang Schädle, Daniel Amend, Cobra Club und ein paar weitere Einsender, deren Namen wir verlustig gingen (ähem...). So, und nun hoffen wir, daß die Drückerei auf den Joypads auch funktioniert. Viel Vergnügen bei der Fingergymnastik!

SEGA-T(r)ips

Afterburner

Der in der Anleitung angegebene "Continue-Modus" funzt nur bis zum 11. Level, dann ist Schluß. Wem das aber nicht reicht, der sollte im Titelbild vor dem Start 100mal die Pause-Taste drücken. Dann kann man mit dem alten Cheat weiterspielen.
Außerdem: Wer bei heißen Luftkämpfen öfter mal am Boden zerschellt (krach), sollte folgenden Tip mal ausprobieren. Bis Level 11 den feindlichen Geschossen nach links oder rechts, ab Level 12 den Geschossen nach oben oder unten ausweichen.

Alex Kidd in Miracleworld

Wer sich fragt, was es denn mit dem Hirotta-Stein und den vielen Symbolen im letzten Raum auf sich hat, dem kann geholfen werden. Zunächst den Hirotta-Stein anwählen und die Symbolfolge notieren.
Anschließend geht man in den letzten Raum. Der Stein wird folgendermaßen gelesen: Zuerst die rechte Spalte von oben nach unten, dann die mittlere und zuletzt die linke auch von oben nach unten. In dieser Reihenfolge läuft man nun über die Symbole im letzten Raum.

Choplifter

Choplifter auf dem Sega ist eine wahre Fundgrube für Cheats. 1. Mit einem kleinen Trick kann man die Level 1 bis 6 anwählen. Man drücke auf dem Joypad nacheinander oben, unten, links und rechts und danach Feuerknopf eins. Nun das Ganze nochmal wiederholen, und schon kann man wählen wie am Telefon.
2. Um im Level 3 den Vulkanausbrüchen zu entgehen, muß man einfach nur rückwärts in die Höhle fliegen, und schon können die Lavabrocken nichts mehr kaputtmachen.
3. Im 1. Level hinter der ersten Baracke ist ein Bunker, aus dem Raketen aufsteigen. Schießt man 10 Raketen ab, so erscheint plötzlich Superman. Wird er getroffen, so laufen alle Geiseln schneller zum Hubschrauber.

Fantasy Zone II

Ein paar Extras gefällig? In Runde 3 gibt's einige geheime Shops (Szene am See, ganz unten, rechts neben der etwas höher gelegenen Warp-Zone) und eine Uhr (Szene mit roter Warp-Zone, links daneben, ganz unten). In Runde 5 entdeckt man neben dem schon bekannten geheimen Shop (Bekannt oder geheim? Der Säddser) noch eine Uhr (Szene mit Springbrunnen, in der Mitte des Bildschirmes zwischen den beiden Warp-Zones). In Runde 6 haben wir eine Blue Bottle (Anfangsszene, ganz unten, links neben dem sichtbaren Shop) und einen geheimen Shop (Berg-Szene, in der Mitte des Bildschirmes). In Runde 7 findet man noch eine Uhr, und zwar in der Wüsten-Szene fast ganz unten.

Kenseiden

In Chikuzen kann man auf die Buddha-Statuen hüpfen und auf dem Joypad „unten" drücken, wenn man am obersten Punkt des Kopfes steht. Danach fällt man in einen Raum, in dem man eine Kürbisflasche holen kann. Raus geht's durch die Tür (wer hätte das gedacht). In Kaga tut man dasselbe. Allerdings wird man hier zur nächsten Statue teleportiert und spart so den gefährlichen Weg.

Bevor man das Gerät anschaltet, Knopf 1 und 2 vom Joypad eins halten (kein Autofire). Sobald die Statue fest auf dem Boden steht, Knöpfe loslassen und schräg nach oben links (festhalten). Nun noch Knopf 1 drücken, und schon erscheint eine Zahl. Damit kann man dann hübsch ein Level anwählen.

Maze-Hunter 3D

Wer sich im 3D-Dschungel zu leicht verirrt oder zu schnell seine Bildschirmleben ausgehustet hat, sollte diese beiden Continue-Modi ausprobieren. Man drücke im Titelbild das Joypad nach links oben und halte beide Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt.

Als Belohnung für diese schwere Arbeit gibt es ein Extramenü, in dem man jedes bewältigte Level anwählen und spielen kann. Toll! Als zweites wäre da noch ein Extraleben (jubel). Nimmt man nämlich die Eisenstange (iron bar), so schlägt man automatisch einmal zu. Steht gerade zufällig ein Monster vor der Spielfigur, und man trifft dieses, bekommt man eins drauf (Leben, natürlich).

My Hero

Wer bei diesem Superprügelspiel immer zu früh den Löffel abgibt, ist hier goldrichtig.

Am Ende des ersten Levels kommen nämlich vier Hunde auf den Spieler zu. Die ersten drei tritt man von vorne weg, über den letzten aber springt man drüber und tritt ihn von hinten. Diese Prozedur kann man beliebig oft wiederholen, solange man nicht aus dem Screen läuft, und jedesmal

gibt's ein Extraleben. Goil! Genauso geht's, wenn man über die Messerwerfer springt, ohne sie zu berühren und sie dann von hinten tritt. Viel Spaß!

Out Run

Wer sich gern mal alle drei Musikstücke anhören will, sich aber nicht die teure Livetrack-Platte des Automaten-Originals zulegen möchte, sollte folgendes ausprobieren: In dem Screen, in dem man die Musikstücke auswählen kann, das Joypad rechts, links, unten und oben drücken und das gewünschte Lied aussuchen. Nun noch Knopf 1 drücken, und ab geht die Post!

Power Strike

So kriegt man 10 Leben (besser als 'ne Katze): Im Titelbild nacheinander das Joypad nach unten, rechts, unten, unten, links, rechts, oben, rechts und dann Feuerknopf 1 drükken. Beste Waffe ist Extra Nr. 1.
Um bei Continue-Versuchen ebenfalls 10 Leben zu ergattern, dasselbe Manöver durchführen, bevor das Continue angewählt wird.

Quartet

Runde 2: Schlüssel und Stern holen, dann in die Oberwelt fliegen und gleich wieder in die Unterwelt. Viele Bonuspunkte für den Spieler.
Die zweite Absahnrunde befindet sich in Level 3. Wieder Schlüssel und Stern holen und in die Unterwelt (rechtes Warptor) fliegen, Topf neben erstem Chimechime 10mal treffen und zurückfliegen.

Olé!

R-Type

Wollt Ihr mehr Leben (Credits)? Dann dreht einfach das Joypad (besser geht's mit einem Joystick) während der Continue-Countdown herunterläuft im Uhrzeigersinn. Langsam erhöht sich die Zahl der Credits. Dreht man andersrum, gelangt man in ein Musik-Menü!

Shinobi

Level-Direktanwahl funktioniert so: Joypad im Titelbild nach unten, unten, links, rechts, oben, oben, und danach das Spiel starten...

Die Kinder sollte man nicht zu schnell hintereinander berühren, sonst gehen wertvolle Bonuspunkte verloren und die Bonusrunde am Ende der dritten Szene in Level 2. Über den Wolken auf jeden Fall einen Flugzauber in Reserve behalten, denn der letzte Abgrund in Level 4, Runde 2, hat es in sich. Kann man nicht fliegen, sollte man zwei Pixel zurückgehen und dann Anlauf nehmen und springen.

Ken Oh, der feurige Bube, schießt immer in Richtung Spieler. Also vor jedem Schuß hochspringen und dann unten durchkriechen. Nun noch fünfmal am Visier treffen, dann ist er futsch. Vom Hubschrauber Black Turtle nicht stören lassen, sondern ihm siebenmal vor den Bug schießen, dann war's mal ein Hubi. Fünfmal trifft man die Maschine schon beim Anflug, den Rest muß man mit ein bißchen Geschick erledigen. Der Gegner Lobster wird mit einem Angriff auf den Kopfschmuck niedergemacht.

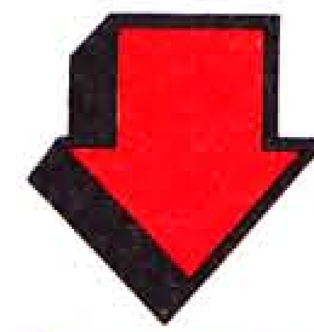
Captain Silver

Continue geht so: Joypad oben und gleichzeitig Knopf eins und zwei drücken.

Blade Eagle 3D

Von 0 bis 8 kann man folgende Level anwählen, wenn man vorher folgende Übung durchexerziert: Joypad nach unten drücken und festhalten. Während man das Ding jetzt nach unten festhält im Uhrzeigersinn mit links beginnend die Richtungen drücken.
In der Unten-Position wieder aufhören.

Klingt irgendwie komisch (in der Tat! - Uli), soll aber funktionieren.

 Nintendo-T(r)ips

Contra

Wollt Ihr mal alle Musikstücke und Soundeffekte hören? Kein Problem! Im Titelbild einfach beide Feuerknöpfe gleichzeitig drücken und dann auf die Start-Taste schlagen. Schon erscheint ein nettes Menü.
Wer außerdem gern mal mit 30 Leben spielen möchte, der drücke im Titelbild das Joypad oben, oben, unten, unten, links, rechts und danach Feuerknopf A und B. Fertig!

Gradius

Wem es an der richtigen Ausrüstung seines Raumschiffs mangelt, der drücke nach Spielbeginn die Start-Taste für Spielstop. Nun auf dem Joypad folgendes drücken: Oben, oben, unten, unten, links rechts, dann Knopf B, danach Knopf A. So ist man bestens bewaffnet.
Einen Continue-Modus gibt's auch. Man drücke im Game-Over-Schriftzug auf dem Joypad unten , oben und danach die Knöpfe A und B in dieser Reihenfolge: B, A, B, A, B, A, B, A.
5000 Points im ersten Level? Na klar! Einfach durch den Tunnel im Berg, dessen Gipfel vom Boden getrennt ist, fliegen (er ist in der unteren Bildschirmhälfte), und Euer Punktekonto macht Freudensprünge.
Extraleben? Aber sicher doch! Im ersten Level bis zu dem quaderförmigen Fels fliegen, der da so im Spielfeld hängt. Vorsichtig nähert man sich dem hinteren Ende des Berges, als wolle man ihn rammen. Wenn man geschickt steuert, gibt's das Extra-Life.

Goonies II

Ein bißchen mehr Energie und ein Bumerang können nicht schaden. Dazu tippt man als Passwort: F, Pfeil nach links, E, Pfeil nach links, G, 6, !, 6, 8, 9, Pfeil nach links, A, Pfeil nach links, B. Auf dem Eis kann man bremsen, indem man auf dem Joypad unten drückt. Auf der Brücke muß man aufpassen. Wenn man die grauen Köpfe nicht rechtzeitig erwischt, ist man den Bumerang gleich los. Folgendes soll auch ganz witzig sein: 340 N2'V'!R" "M

Ice Hockey

So spielt man ohne Torwart: Nach der Auswahl "1" oder "2" Player gleichzeitig auf beiden Joypads Knopf A und B drücken und auf Joypad 1 die Start-Taste.

Kung Fu

Nicht gleich Harakiri begehen, wenn Euch Euer Freund beim Highscore immer abzieht.

Wenn man nämlich jeden 12. Gegner in einem Stockwerk mit einem "Jump Kick" umschlägt, dann bekommt man satte 5000 Punkte. Das funktioniert jedoch nur, wenn es sich dabei nicht um einen Messerwerfer handelt.

Punch Out

Wer eine neue Herausforderung sucht, sollte mal 135 792 4680 eingeben, und schon befindet sich Little Mac in "Another World Circuit"!
Was passiert, wenn man 007 373 5963 eingibt, wissen wir auch nicht.

Metroid

Als Codewort mal JUSTIN BAILEY eintippen. Nun steuert man eine grünhaarige Frau, die

alle Extras besitzt. Wer Probleme mit dem Häuptling in der Feuerwelt hat, sollte mal den Wellenstrahl nehmen und in den Raum gehen, in dem der Drache haust. Nun vor die linke Tür stellen und draufhalten. So nimmt man keinen großen Schaden.

Wer sich gleich mit dem Anführer der bösen, bösen Weltraumpiraten anlegen will, der sollte dieses Paßwort ausprobieren: 0M6ff- ---vNw
1YT?g9 WY00-
Für die emanzipierte (?) Dame gilt: X1yyxy 1sN?WS
dVi0i3 U81GKS
Für das Mutterhirn sollte man ein paar Raketen aufheben, mit denen man dann dem Hirn zu Leibe rückt.

Rad Racer

Hier ist der Continue-Tip (hihi): Knopf A und Start zusammen drücken.
Außerdem haben wir noch die Levelanwahl: Nachdem die Start-Taste gedrückt wurde und man sich einen Wagen ausgesucht hat, kann man mit Knopf B die Tachometer-Anzeigen regeln. Mit jedem Knopfdruck steigt die Anzeige um zwei Punkte, was jeweils eine Strecke bedeutet (insgesamt 8).
Hat irgendjemand Interesse am Schlußbild? Ja? Dazu muß man so ungefähr 70mal Knopf B drücken. Um das Spiel mit der gewünschten Strecke zu starten, auf dem Joypad schräg nach rechts oben drükken, dann starten.

Super Mario Bros

Jetzt kommt 'ne Tonne Tips. Eines der vielen Geheimnisse von SMB ist das Feuerwerk am Ende eines Levels. Viele Explosionen (schööööööön). Für jede gibt's 500 Punkte (noch schöner). Die Anzahl der Explosionen hängt von der restlichen Zeit ab, die man hat, wenn man die Fahnenstange berührt. Ist die letzte Ziffer eine sechs, so bekommt man sechs Explosionen zu sehen, bei drei als letzter Ziffer sieht man nur drei Explosionen. Die Negativ-Welt: Am Ende der Welt 1.2 muß man nicht in die Röhre eintauchen, sondern auf sie draufspringen. Der Bildschirm muß dabei so weit wie möglich nach links scrollen (sehr wichtig). Nun muß der zweite Stein von rechts zerbröselt werden. Das gelingt natürlich nur, wenn Ihr SUPER MARIO seid. Nun muß man geduckt in den Stein hineinspringen. Dieser darf aber nicht kaputtgehen. Das funktioniert nicht immer gleich, also öfter probieren. Bleibt Mario endlich im Stein hängen, wird er in die Warp-Zone transportiert.
Taucht man nun in die Röhre ein, ist man in der heißersehnten Negativ-Welt.

Der Drache im letzten Level ist ein harter Brocken. Um zu ihm zu kommen, müßt Ihr erst die dritte, dann die fünfte und zum Schluß die vierte Röhre nehmen.

Choplifter

Joypad: oben, unten, links, rechts, Feuerknopf 1 zweimal drücken.

Teddy Boy

Joypad: oben, unten, links, rechts, und schon hat man alle wesentlichen Richtungen durchprobiert.

Quartet

Joypad 2 nach oben und gleichzeitig 12mal auf die Pausetaste drücken, juhu!

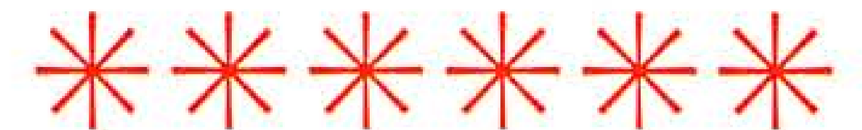
Zelda II

Wenn man genau auf King's Tomb steht (Landkartenmodus) und 2mal nach südwest geht, schaltet das Bild automatisch in den Kampfmodus. Wenn man nun nach rechts läuft, kommt man zu einer roten Amphore.

Man sollte grundsätzlich in jeden Wald gehen, der allein in der Landschaft steht, da das Bild dann meist in den Kampfmodus umschaltet und man oft eine Fee oder auch manchmal einen Bonussack findet.
Den heißbegehrten Hammer findet man unterhalb der Wasserstadt (welche durch den Fluß geteilt wird) im Labyrinth (siehe Karte 1). Wie man über den Fluß kommt? Man geht zu Bagu und läßt sich ein Empfehlungsschreiben geben (genauer Standort auf Karte 2). Auf den Karten 3 und 4 ist der Standort der Extra-Leben angegeben.

Ghost 'n'Goblins

Rechts-Taste gedrückt halten und dreimal B-Taste. Rechts-Taste loslassen und Start-Knopf drücken. So erhält man den Continue-Modus.





Dragon Spirit

Dieser Trick funktioniert nur zweimal (immerhin besser als keinmal). Im Titelbild beide Feuerknöpfe drücken. Nun müßte ein fröhliches "Düdeldü" oder sowas erklingen, das den Cheat aktiviert.
Ein Musik-Menü haben wir auch: links, rechts, unten, oben, select, links. Das alles muß im Titelbild passieren.
Der nächste Tip bezieht sich auf das Arcade-Screen-Format. 57mal einen Reset machen, und dann? Tja, das weiß wohl nur der Autor.

```
AERA 7:                                  AERA 8:
                                                   <=====HIER IN DER MAUER
I    IIIIIIIIIIII                  IIIIIIII*IIIIII
I    I          I                  I               I
I    I  IIIIIIII                   IIIIIIIIII      I
I    I  I      <===HIER IN DER           ↑I        I
I    I  I   II*III MAUER                 |I        I
I    I  I   I     I                      |I        I
I    IIII   IIIIII                       |I        I
I             ↑
```

Dragon Spirit

Secret item: Aera 7 und Aera 8

Weiter geht's mit zwei geheimen Gegenständen. Der Pfeil in der Zeichnung gibt an, wie Ihr anfliegen müßt, um auf die mit X gekennzeichnete Stelle zu bomben. Daraufhin erscheint eine Art Glaskugel mit einem „?" innendrin. Diese aufnehmen. Man bekommt nun einen kleinen Drachen mit Dreifach-Schuß der für eine begrenzte Zeit unverletzbar ist. Er hilft besonders in Aera 8 durch den Sperr-Korridor am Ende des Levels.

Galaga '88

Wer gern vor Spielbeginn sein Geschütz aufrüsten möchte, der sollte im Titelbild auf dem Joypad oben drücken und gleichzeitig die RUN-Taste. Der Ball über dem Geschütz leuchtet nun orange. Nun wählt man nur noch Einfach- oder Doppelgeschütz, und dann geht's ab.

Kato & Ken

Wer immer in der gleichen Runde und im gleichen Level weiterspielen will, der drücke bei Erscheinen des Game-Over-Schriftzuges beide Feuerknöpfe und die Run-Taste.
In Runde 3/3 kann man mal einen kurzen Blick nach 6/4 werfen. Ist allerdings ein bißchen kompliziert: Wenn man in Runde 3/3 wieder mit dem Aufzug hochgefahren ist, kommt irgendwann die Vertiefung, in die der Stein fällt. Die beiden Ratten springen hinterher, und etwas oberhalb befinden sich zwei weitere Steine. Nun muß man (Übung!) auf die beiden Ratten springen und von dort aus sofort auf die zwei Steine (anders kommt man auf die Steine nicht rauf). Wenn man oben ist und in die Luft springt, befindet man sich in Runde 6/4.

Ins Feld XXX (ja, Ihr habt richtig gelesen, und ich nicht falsch geschrieben) kommt man, wenn man in Level 1 Feld 4 gelangt. Wenn man hochgefahren ist und dunklen (schauder), tiefen (grusel) Wald angekommen ist, über die ersten zwei oder drei Gräben springen, bis einer kommt, über dem sich eine völlig unnütze Mauer befindet. Dort kommt auch der Vogel angeflogen. Über diese Mauer nun drüberlaufen, von der anderen Seite die ersten zwei Steine zertreten und kurz reinfallen lassen (nicht mit Anlauf oder so). Bups, springt das Männchen aus dem Screen und erscheint plötzlich in Runde XXX.

Wenn man nun ein Stückchen läuft, sieht man drei gelb-grüne Jumpboards. Springt man über das erste drüber, so werden die Level angezeigt, in die sie einen transportieren, wenn man draufspringt (2,3 oder 4).

R-Type I und II

Sieg! Jubel! Triumphier! Jetzt sind R-Type und R-Type II nur noch halb so schwer. Zwar sind die paar Credits, die man hat, nicht schlecht, ein paar mehr sind aber immer zu gebrauchen. Wenn im Titelbild der R-Type-Schriftzug erscheint, die Select-Taste und dazu möglichst oft Feuerknopf 1 drücken. Langsam müßte sich die Zahl der Credits bei beiden Spielen erhöhen. Man sollte aber nicht verpassen, rechtzeitig die Run-Taste zu drücken, sonst fängt das Demo an, und alles war umsonst.

***

Speziell für R-Type II hier ein Passwort für volle Bewaffnung: CPK-3146-NI

Wonderboy im Monsterland

Wenn man sein letztes Bildschirmleben verloren hat, braucht man nicht weiter danach zu suchen, sondern nur auf dem Joypad unten und auf Start drücken. Schon ist man wieder da, wo man vorher war.

Space Harrier

Ab 40.000 Punkten in der Highscore-Liste
MD Ed
(Ed = Endzeichen)eingeben. Im Hauptmenü dann Mode anwählen, und siehe da, das Menü ist erweitert um Musik-Option, Easy-Hard-Option und eine Möglichkeit zur Erhöhung der Lebensanzahl.
Ebenfalls über die Highscoreliste kommt man an einen Continue-Mode. Dazu
CNT
in der Highscoreliste eingeben. Dieser Continue funktioniert erst ab Level 6! Falls man es dann von Level 6 bis Level 12 geschafft hat, wird beim nächsten Continue ab Level 12 weitergespielt.

Fantasy Zone

Beim Spielen den Run-Button drücken. Nun befindet man sich im Pause-Modus. Nun Knopf 1 einmal drücken, Knopf 2 zweimal - (joypad) dreimal oben, viermal unten, fünfmal rechts, fünfmal links. Mit dieser Prozedur, die in jedem Level wiederholt werden muß, gibt's praktischerweise unendliche Leben.

Legendary Axe

Hat irgendwer zuwenig Credits? Wenn man 'n bißchen fix ist, kann man sich im Game-Over-Schriftzug zusätzlich versorgen: Knopf 1 und Select zusammen gedrückt halten und so oft wie möglich das Joypadkreuz nach links drücken. Je nachdem, wie oft man draufgedrückt hat, erhöhen sich anschließend die Credits. Ist zwar nicht die Welt - aber immerhin ganz brauchbar.

Kung Fu

Hier haben wir ein kleines Debug-Menue: Zuerst einen Reset durchführen mit Run + Select, danach Select-Knopf gedrückt halten. Das Titelbild kommt wieder (Select immer noch gedrückt halten). Einmal nach oben, nun Select loslassen, dann dreimal nach oben, sechsmal nach rechts, zweimal nach unten, dreimal nach links. Nun sollte eigentlich das Debug-Menü erscheinen.

Dungeon Explorer

Wenn man als Passwort DANGEONEKA eingibt, dann bekommt man diesen als Charakter.

Son Son II

Daß die Continue-Wunderlampe im Shop ein Schweinegeld kostet, ist eine bekannte Tatsache. Vielleicht weniger bekannt ist, wie man sich die Kohlen sparen kann. Im Titelscreen: Joypadkreuz nach oben (gedrückt halten), Knopf 1 (gedrückt halten) und den Select-Knopf, dann den Run-Knopf drücken. Nach dem Spielstart müßte in der rechten oberen Bildschirmhälfte eine Wunderlampe erscheinen.

Wer stattdessen lieber ein Live-Point-Säckchen für geschenkt möchte, der kriegt eins mit der gleichen Prozedur, nur statt Knopf 1 muß Knopf 2 gedrückt gehalten werden. Irgendeine Sorte Abwechslung soll's bei folgender Kombination geben: oben, unten, links, rechts, Knopf 1 drücken, Knopf 2 drücken, Run drücken.

Honey in the Sky

Im ersten Screen kann man 16mal Continue erhalten, wenn man folgendes drückt: viermal Knopf 1, viermal Knopf 2, rechts, links, rechts, links, rechts, links, rechts, links. Nach dieser Fingerübung ertönt dann eine Art Klingel als Bestätigung.

TECHNO-COP

TechnoCop-Cheat (AmigaBasic):

```
INPUT "DISK EINLEGEN!",A$
OPEN "TECHNOCOP:SGFILE.STS" AS 1 LEN=1
FIELD 1,1 AS A$: LSET A$=CHR$(255)
PUT 1,18: PUT 1,20: CLOSE 1: END
```

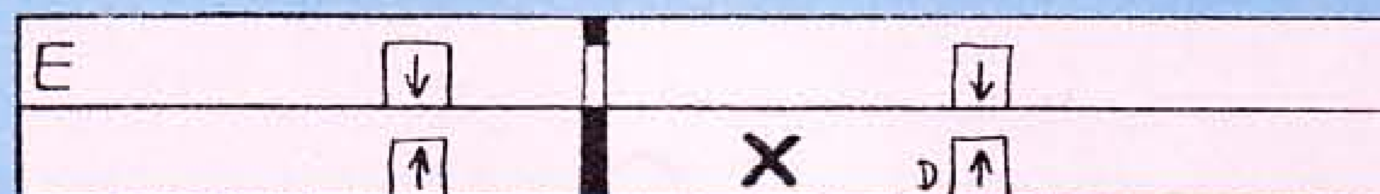
Hier geht's **TECHNOCOP**-mäßig ab.
Es gibt die Pläne aller elf Levels. Das Listing tippt man ab, startet es und legt eine Sicherheitskopie der TECHNOCOP-Disk ins Laufwerk. Was man mit den Plänen anfangen kann, sollte wohl jeder wissen.

Dank an Christian!

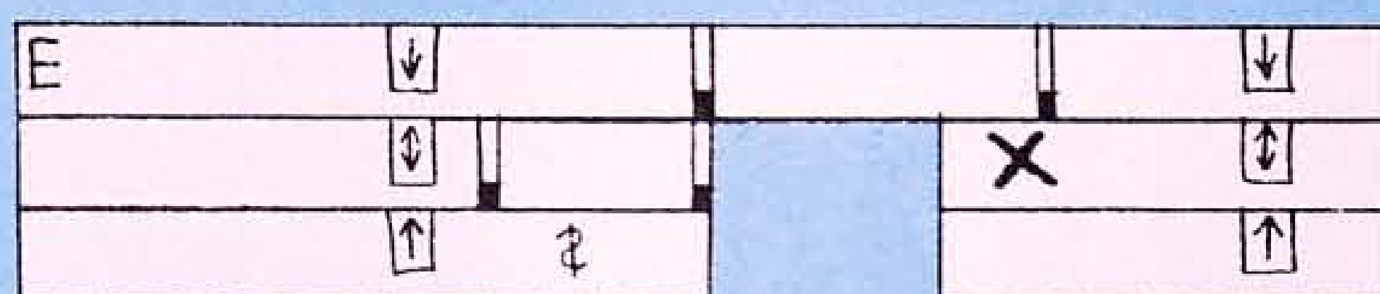
1 DAN BUTCH (D/A)



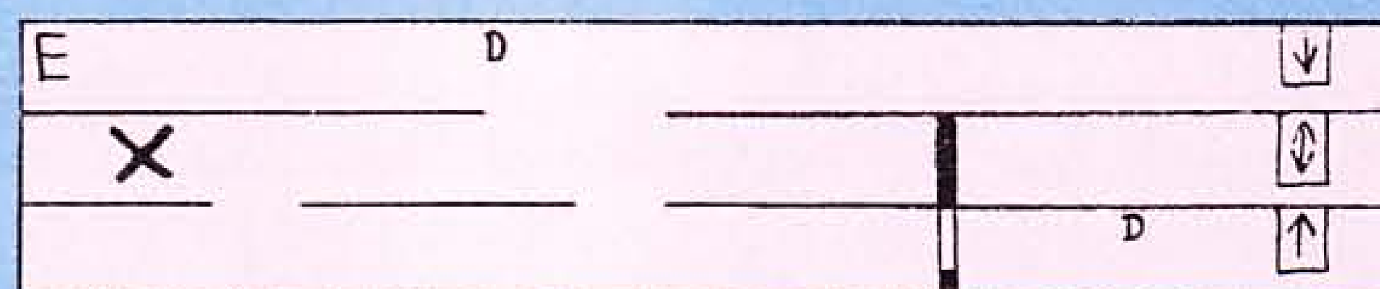
2 DAVE ROCK (D/A)



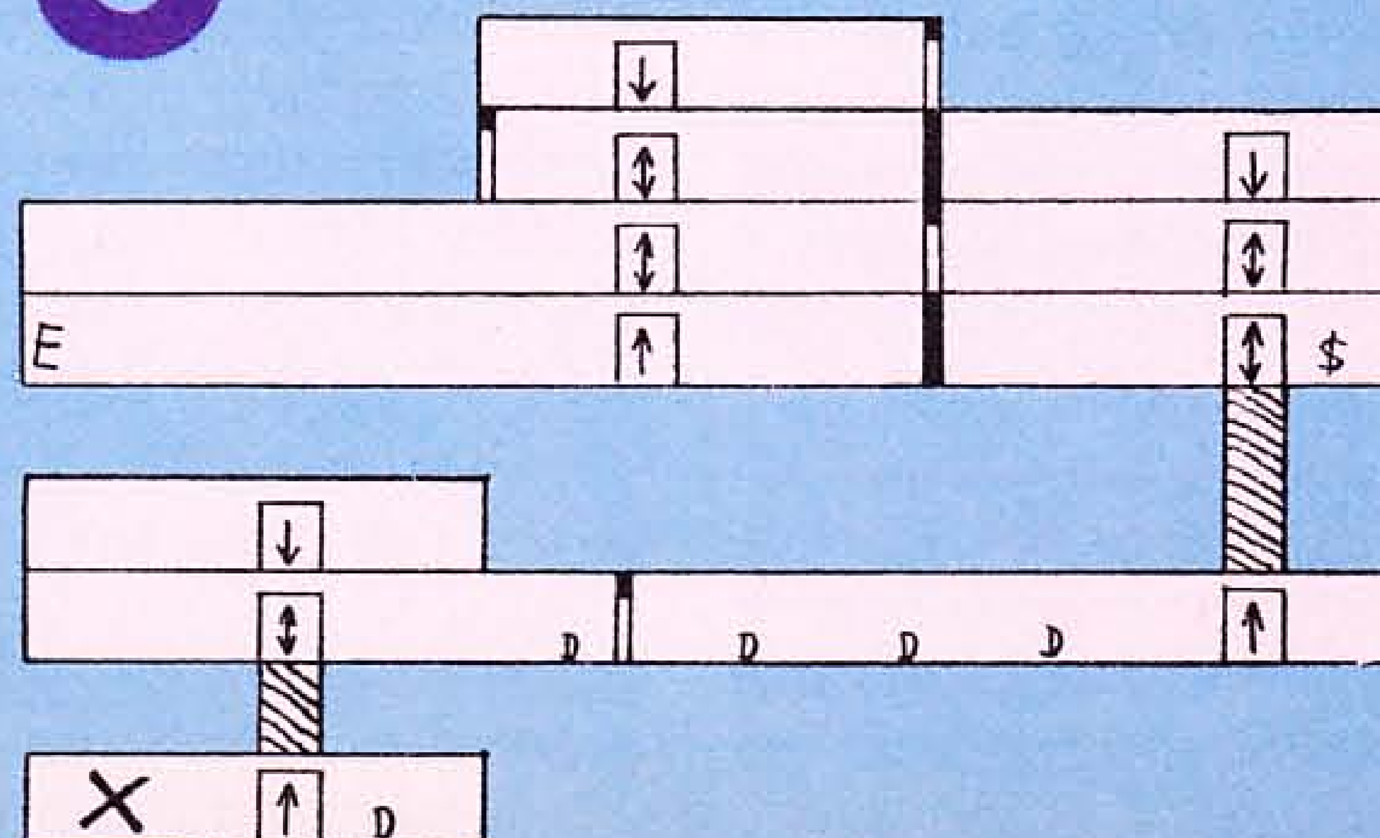
3 BOB KRULL (D)



4 BILL DRUNE



5 MIKE NETAK (A)

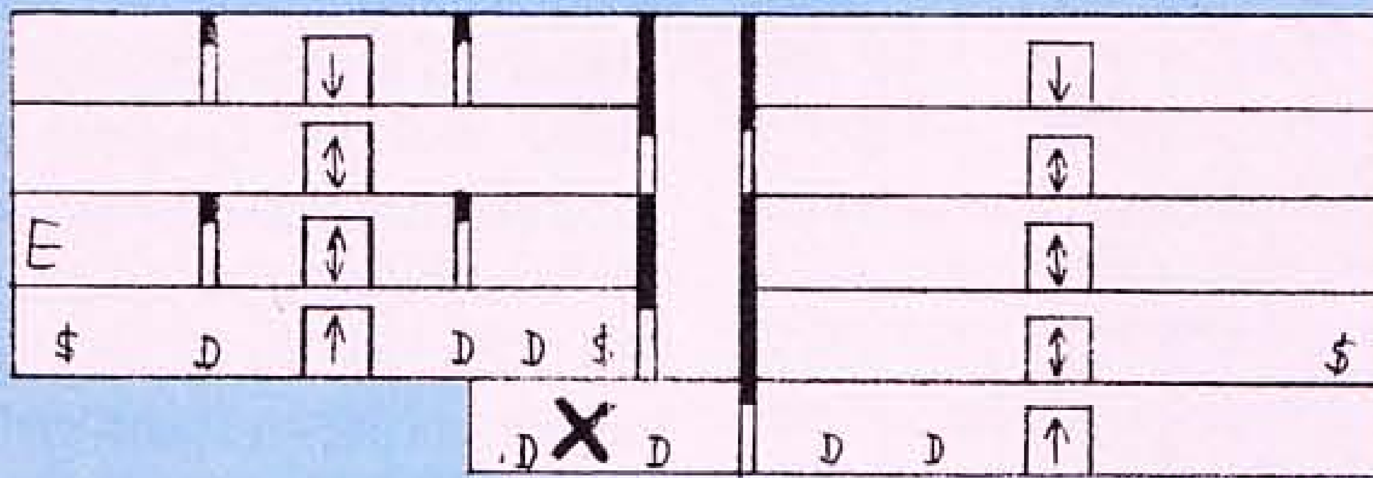


LEGENDE:

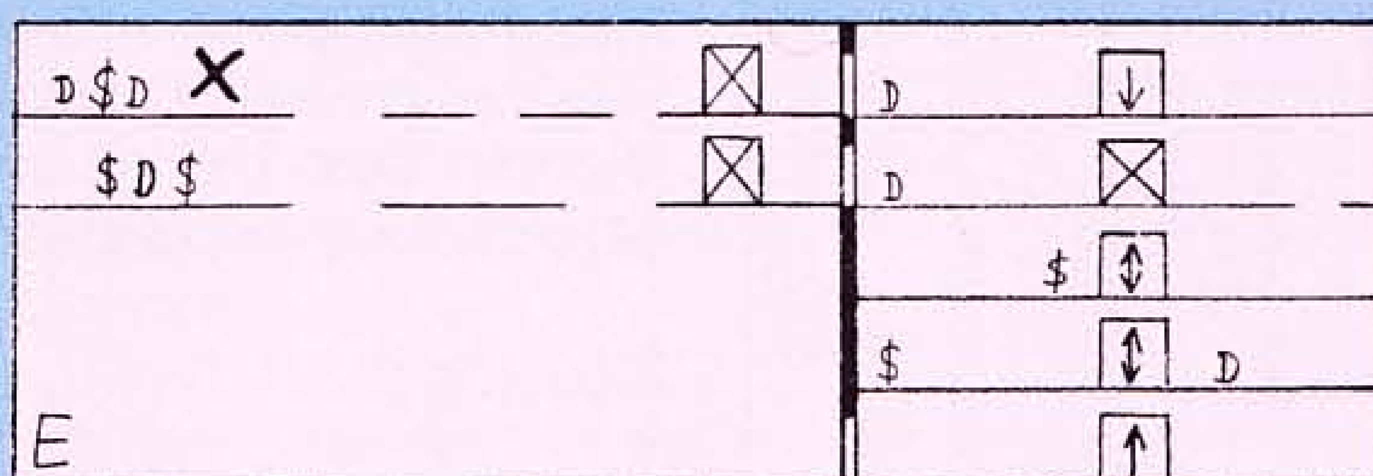
- E Eingang
- D Dynamit
- $ 1000 Pkte Bonus
- X Bandenführer

- Fahrstuhl mit Richtung
- Fahrstuhl kaputt
- Fahrstuhl verdeckt
- Tür
- Trennwand

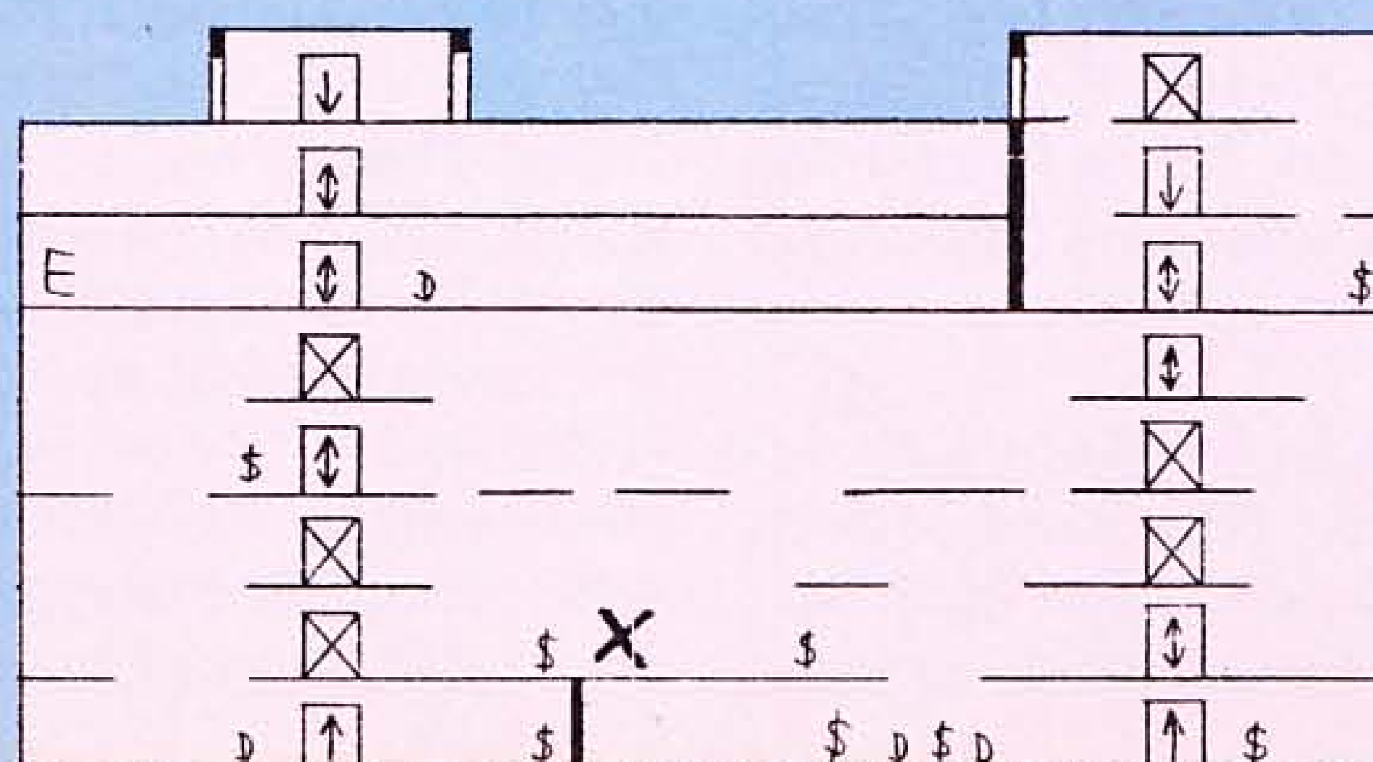
6 KEVIN ZAK (D)



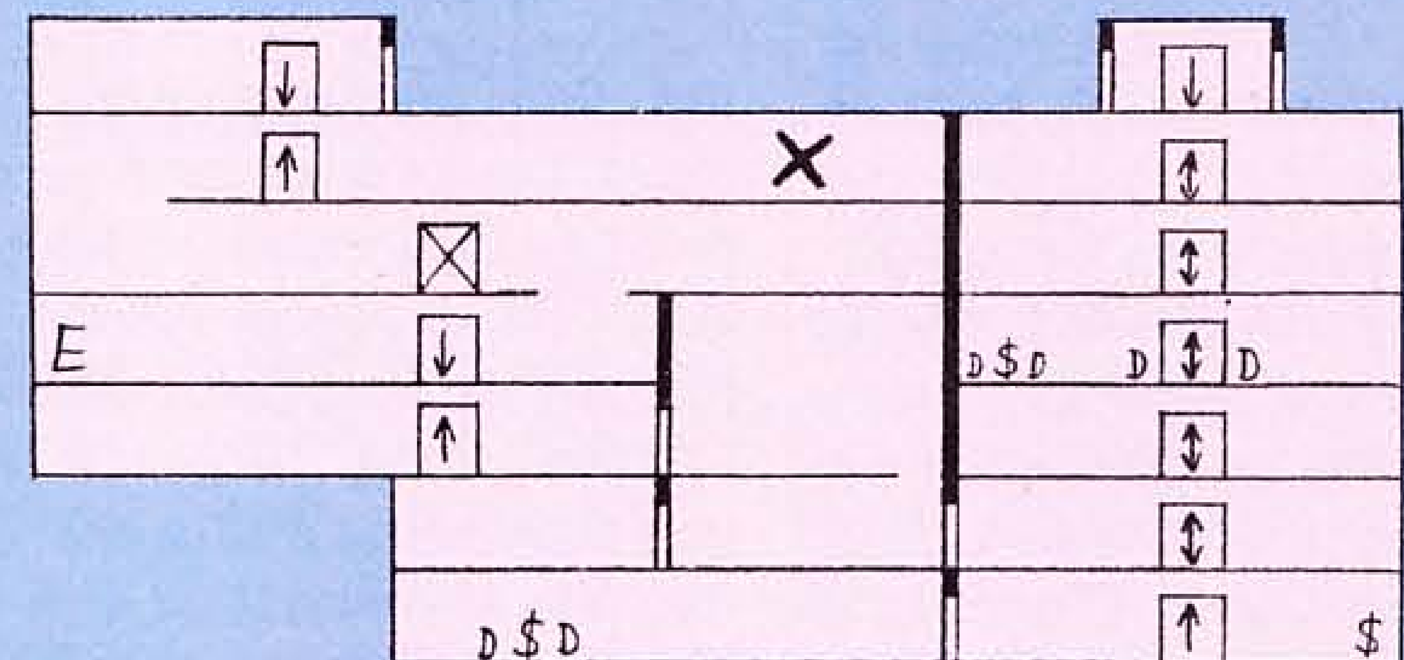
7 BOB DEVIO (D)



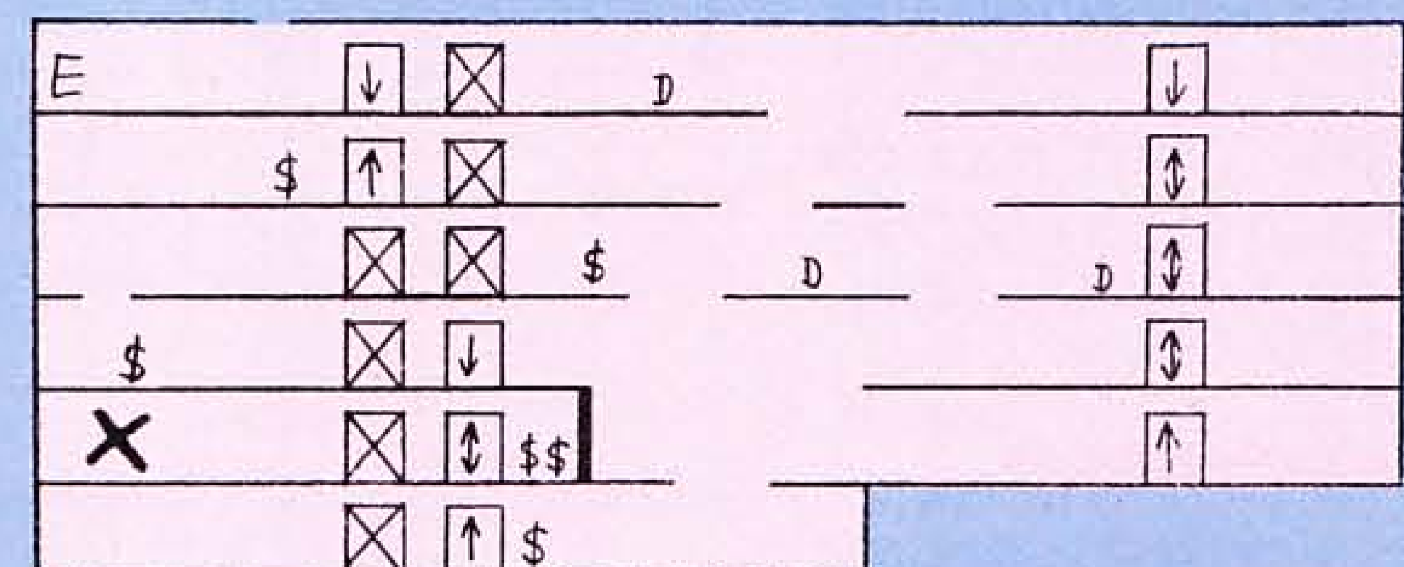
8 DON JOHN (A)



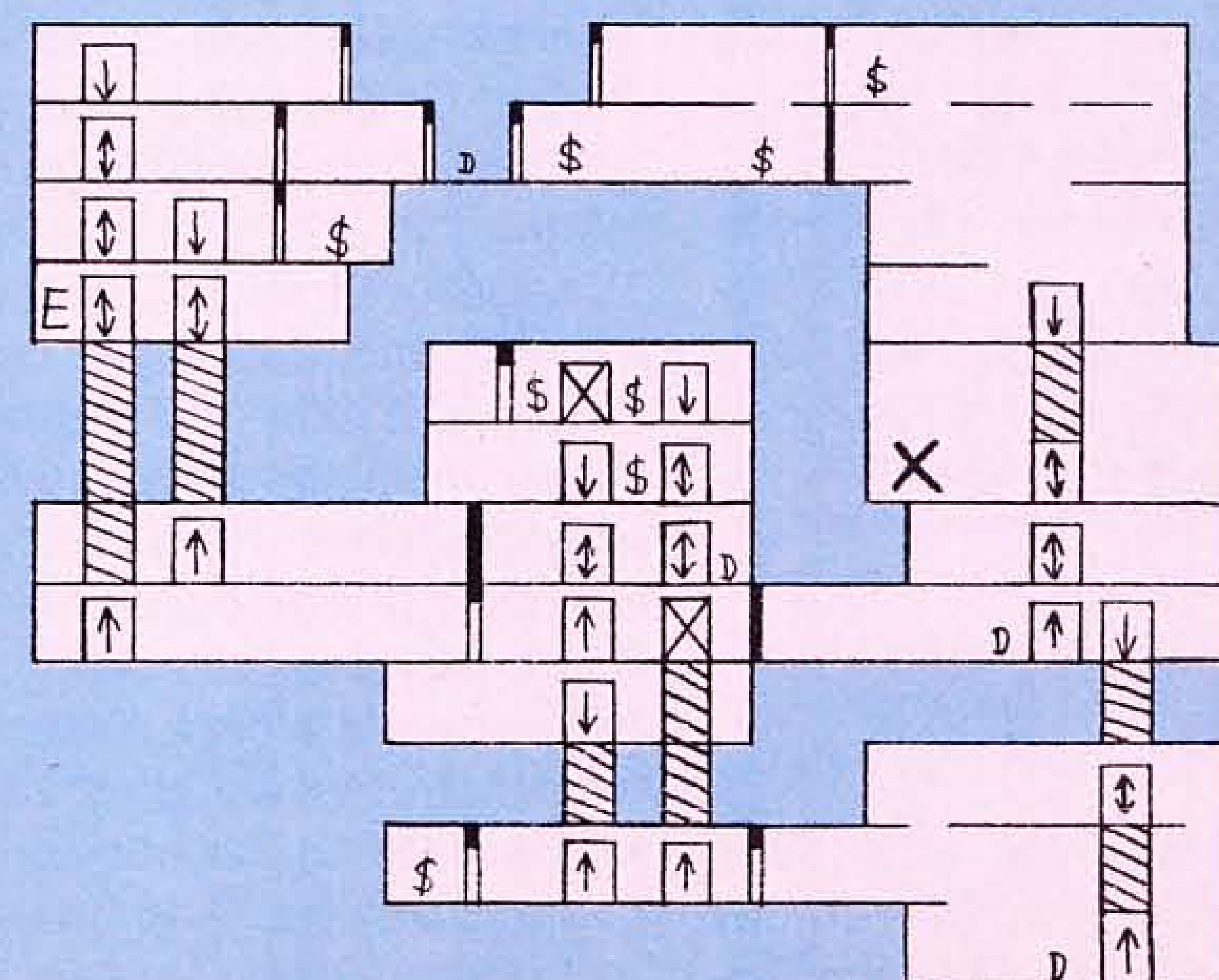
9 CHARLES PAISLEY (D)



10 CAN DEVIE (A)



11 D.O.A. KINGPIN (D)



Pool of Radiance

Zuallererst stellt sich bei Rollenspielen das Problem der Gruppenzusammensetzung. **POOL OF RADIANCE** macht da keine Ausnahme. Der Abenteurer sollte am besten immer ein Mensch (human) sein, da er als Magic-User, Cleric und Fighter jeden Level aufsteigen kann. Als Dieb empfiehlt sich hingegen ein Elf. Die wichtigste Eigenschaft und die Constitution eines Abenteurers sollten mindestens 17 betragen. Mit "Lawful-Evil" ist man immer gut bedient. Das Aussehen der Helden ist nicht ganz so wichtig. Es bietet sich ohnehin an, während des Spiels die Bilder der Helden und aller Monster auszuschalten (führt sonst zu langen Spielunterbrechungen). Damit man die Helden im Kampf gut erkennen kann, ist folgende Gestaltung sehr nützlich:

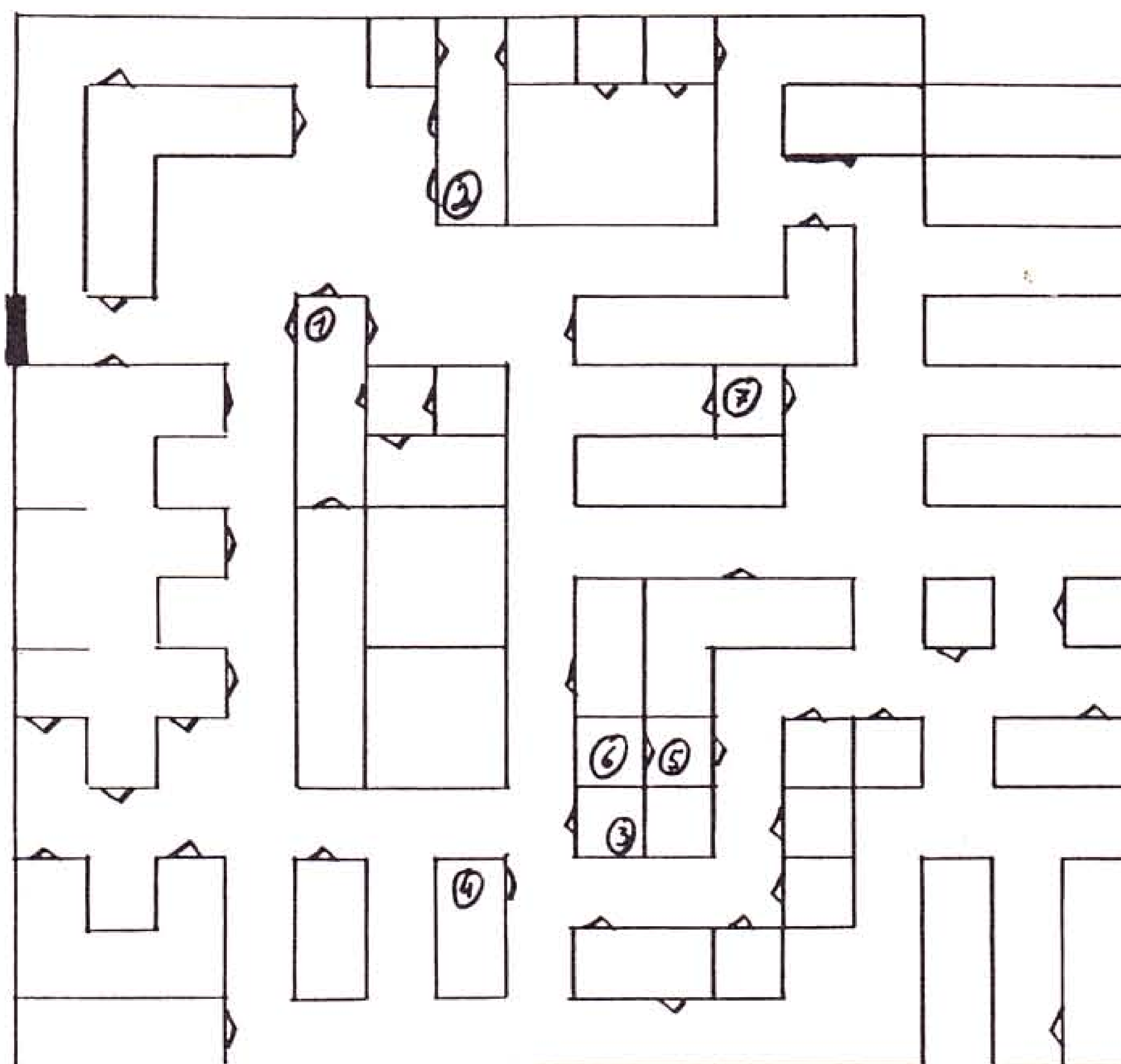
Fighter: shield + sword; body + leg = white
Cleric: morning star; body + leg = white
Magic-User: nichts;body + leg = white
Thief: sword; body + leg = white

Jede Figur sollte zudem mindestens 100 Goldstücke besitzen, bevor sie abgespeichert wird. Die Ausnahme hier: Beim Magic-User reichen 40 Goldstücke. Alle Figuren sollten nur einen Beruf ausüben, weil sonst die Erfahrungspunkte unter allen Berufen aufgeteilt werden. Auf diese Weise würde sich der Aufstieg in den nächsten Level verzögern.

Ausstattung der Gruppe

Euer erster Weg sollte zur "City-Hall" führen. Dort erfahrt Ihr die neuesten Proklamationen, von denen nur die "LIX" auf den ersten Auftrag hinweist. Die anderen sind vorerst nicht zu lösen. Dann solltet Ihr zum "City-Council" gehen, wo Ihr den Auftrag bekommt, die "Slums" und "Sokol Keep" von Monstern zu säubern. Der nächste Weg geht nun in die "Trainings Hall". Auf die Frage nach einem Duell sollte man ablehnen. Nun wird Euch ein Partner für Euer Abenteuer angeboten. Ihr solltet solange ablehnen, bis "Hero" (HP35/AC-1) angeboten wird. Dieser ist mit Abstand der beste Non-Player-Charakter. Jetzt geht's in den Trainingsraum und ans Mogeln. Zuerst "Hero" von der Gruppe auf der ersten Save-Game-Diskette "removen". Dasselbe mit einem Abenteurer der Gruppe auf einer zweiten Save-Game-Diskette durchführen. Dann mit "Add Character to Party" "Hero" wieder zur Gruppe hinzufügen. Nun legt Ihr die zweite Save-Game-Diskette ein, wählt wieder "Add Character to Party", geht dann aber auf "Exit". Nun wieder die erste Diskette einlegen und "Hero" hinzufügen. Dadurch habt Ihr "Hero" zweimal in der Gruppe. Nun kann man mit "Modify Charakter" die Eigenschaftswerte und HP der Helden aufbessern. Solange Eure Helden noch im ersten Level sind, könnt Ihr dies ebenfalls tun, wenn sie im Kampf HP verloren haben.

Stadt



Der nächste Weg sollte zum Waffen- und Rüstungsgeschäft führen, wo ihr alles Nötige kaufen könnt (Stadt, Nr. 3). Es bietet sich an, für die Figuren folgende Waffen bzw. Rüstungen zu kaufen:

Fighter: Trident, Long Bow, Arrows (min. 20), Shield, je nach Geldlage die beste Rüstung.
Cleric: Flail, Shield, Je nach Geldlage die beste Rüstung.
Magic-User: Quarterstaff, 40 Darts.
Thief: Long Sword (broad sword), 20 Darts, Sling Leather Armor.

Nun geht man in den Shop für religiöse Utensilien (Nummer 5), um dort ca. 15 Ölflaschen für Cleric und Magic-User zu kaufen. Diese ziehen dem Gegner bis zu 12 HP ab. Die Flaschen werden im Kampf mit "aim" auf den Gegner geworfen. Wenn man Darts, Arrows, Silver Arrows, Oil so lange halbiert, bis der "Item"-Bildschirm bis zum unteren Rand gefüllt ist (eine Zeile mehr), erscheint in der ersten Zeile eine sehr starke Waffe. Beispiel: Wenn Ihr Arrows halbiert, erscheint "Bag" (Schadenspunkte 1D+66).
Danach solltet Ihr in einen "Inn" gehen, um dem Magic-User und dem Cleric Zaubersprüche beizubringen. Der Magic-User sollte den Spruch "Sleep" lernen, der Cleric den Spruch "Cure Light Wounds". Jetzt sollte man abspeichern.

Slums

Jetzt geht's an den ersten Teil des Auftrages: In den "Slums" sind Monster zu beseitigen. Dabei ist es sehr hilfreich, den "Search"-Modus anzuschalten, da man auf diese Weise viele Monster überrascht und zudem die Möglichkeit hat, anzugreifen oder zu fliehen.

Wählt man die erste Handlungsweise, so darf man zweimal hintereinander angreifen, bevor die Monster an der Reihe sind.
Nach einigen Kämpfen sollte man genug Geld haben, um die Waffen auszutauschen

(z.B. "Long Bow" in "Composite Long Bow" bzw. "Fine Composite Long Bow"; "Arrows" in "Silver Arrows".) Solltet Ihr Geld übrig haben, empfiehlt sich der Kauf von Juwelen. Diese sind leicht zu tragen. Das entsprechende Geschäft befindet sich an Stelle 6 auf dem Stadtplan von Phlan. Man erreicht es, indem man zum Geschäft mit den heiligen Utensilien geht, dort ablehnt und anschließend nach Westen geht.
Übrigens: Verliert ein Charakter in einem Kampf seine gesamten HP, dann muß dieser noch im selben Kampf mit "bandage" von einem anderen Charakter versorgt werden. Dies ist notwendig, damit die Figur wieder in einem Inn, Tempel oder Camp geheilt werden kann.

Euer erstes Ziel in den "Slums" sollte es sein, zum Magier zu gelangen (1). Man sollte sich nicht scheuen, die Tür aufzubrechen. Dann den Mann mit "nice" ansprechen und sein Angebot akzeptieren. Nun geht man zum alten Mann (2) und holt ein Paket in der "Old Rope Guild". Bei dem Mann "OHLO" sagen, um das Paket zu bekommen. Auf dem Weg zur "Old Rope Guild" kann man noch im Stall vorbeischauen (3), wo man eine "Long Leater Bag" findet. Für das Öffnen bekommt man ca. 100 EP. Außerdem findet man 100 GS darin.
Sollten die HP inzwischen sehr schwach geworden sein, ist es ratsam, auf dem schnellsten Weg in die Stadt zu gehen. Dort kann man sie in einem Inn oder einer Trainings-Hall heilen..

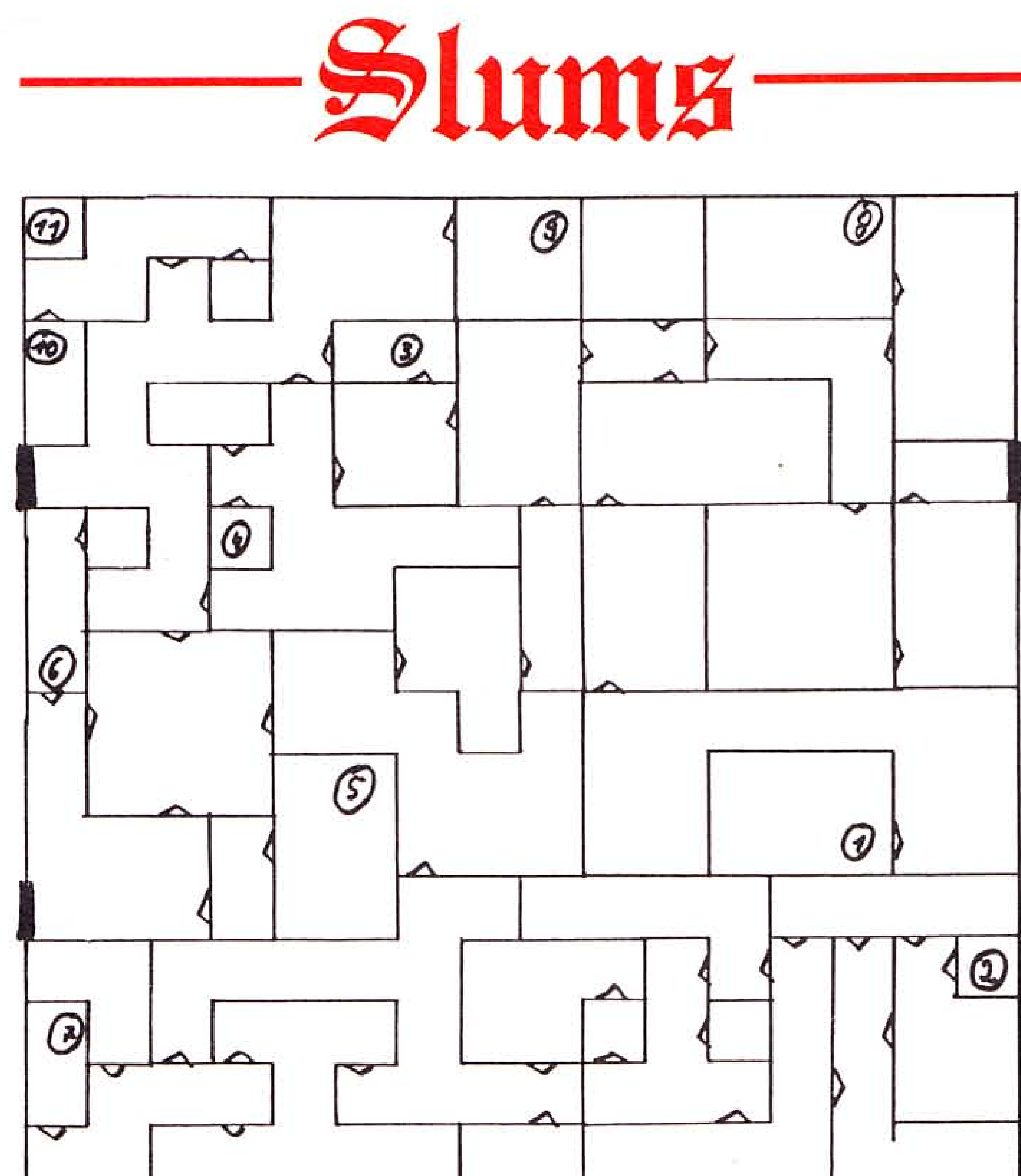
Nun geht man zur Wahrsagerin (Slums, 4) und läßt sich die Zukunft deuten. Die Wahrsagerin sollte man nicht umbringen. Dafür gibt's nördlich der Wahrsagerin eine Tür, die man aufbrechen sollte. Dahinter versteckt sich eine "Orc"-Bande, deren Beseitigung ca. 400 EP bringt. Außerdem findet man für den Cleric einen Flail (Schadensbonus "+1").

Jetzt müßte man ca. 2000 EP gesammelt haben.
Nun geht man in die Trainingshall und steigt mit dem Fighter, Cleric, Thief in den zweiten Level auf. Danach zu Punkt 5 in den "Slums" gehen, wo man eine Kiste findet. Im Vorraum zur Kiste sind noch ca. 30 Goblins zu beseitigen. Das ist nicht ganz einfach, da ca. 11 "Goblin Leader" mit "Long Bows" auf Euch schießen. Das Öffnen der Kiste bringt ca. 175 EP. Man findet außerdem 150 Platinum, eine "Magic Scroll" und ein "Shield". Spätestens jetzt müßten alle Charaktere genügend EP haben, um in den zweiten Level aufsteigen zu können.
Wenn man in der Stadt ist, sollte man übrigens immer bei der City Hall vorbeigehen und schauen, ob sich die Proklamationen geändert haben. Außerdem sollte man sich nicht scheuen, in einem Inn 30 oder mehr Tage zu rasten.
Nun durchsucht man in den "Slums" alle Räume außer Nummer 6 und Nummer 7. Die Monster, die man unterwegs antrifft, müssen natürlich vernichtet werden. Bei Nr. 6 gibt es sehr viele Monster, bei Nr. 7 "Ogres" und "Trolls", die doppelt so groß sind wie Eure Helden. An diesen beiden Punkten erst "aufräumen", wenn in allen anderen Räumen keine Monster mehr sind und alle Helden vollständig geheilt sind. (Bevor man diese Räume betritt, Spielstand speichern!)
Im Raum Nr. 8 erhaltet Ihr nach einem Kampf mit 4 "Goblins" zwei Rollen für Euren Cleric (Cure Light Wounds). Bei Nr. 9 findet Ihr nach dem Kampf mit Kobolden "Bracers", welche den AC-Wert um 4 verringern. Es ist sinnvoll, diese dem Magic-User zu geben, da er keine anderen Rüstungen tragen darf.
Findet Ihr während der Suche "Broad Swords", dann tauscht diese gegen die "Tridents" aus, da die "Broad Swords" einen niedrigeren "Tchaco" haben und dem Gegner noch mehr HP abziehen.
Bei Nr. 10 entdeckt Ihr nach einem Kampf mit ein paar "Hobgoblins" einige wertvolle Dinge: Ring, Short Bow, 60 GS, 54 PP. Außerdem erhaltet Ihr für diese Entdeckung noch 200 EP.
Der "Ring" bewirkt, daß der AC-Wert des Trägers um eins verringert wird. Es bietet sich an, den "Ring" ebenfalls dem Magic-User zu geben. Um den AC-Wert zu senken, muß der "Ring" aktiviert werden.
Möglicherweise bekommt man einen der folgenden beiden Tips, wenn man durch den "Old Hampt Market" geht: "...in der NW-Ecke ist eine Schatzkammer". Das ist der Raum Nr. 11. In der östlichen Seite des Raumes gibt es eine geheime Tür. Ihr könnt einfach durchlaufen! Es gibt für das Finden der Kammer 540 EP. Folgende Sachen fallen Euch dort in den Schoß: 1 Juwel, 2 Edelsteine, 20 Arrows (Schadensbonus +1), Short Bow und viel Geld. Mit dem Tip "...in den Katakomben treibt sich eine Bande herum", ist die Norris-Bande gemeint, auf die ich später noch zurückkommen werde.
Nun können wir zu den Räumen 6 und 7 kommen. Vorher sollte man unbedingt den Spielstand speichern, da man die dort befindlichen Monster möglicherweise nicht beim ersten Versuch beseitigen kann. Während des Kampfes in Raum Nr. 6 ist es ratsam, die zwei Bogenschützen am Ende des Ganges zuerst zu beseitigen. Wenn man nun durch die

Legende

Rot	= Durchgang zu anderen Stadtteilen
Schwarz	= Wände oder eingestürzte Wände
Grün	= Geheime Durchgänge (nicht sichtbar)
⊳	= Tür
⊳	= Durchgang in anderen Raum

Slums

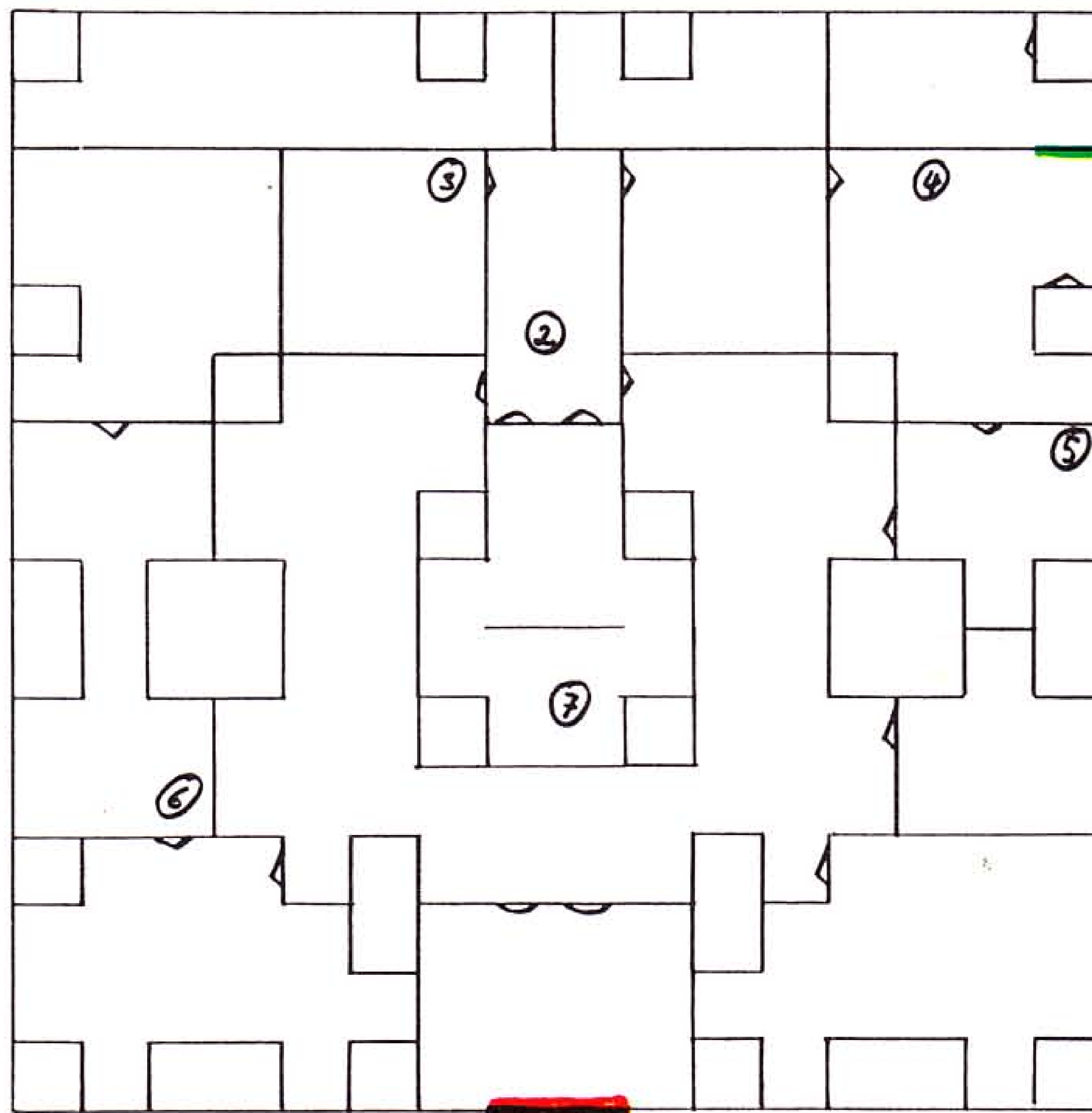


Tür am Ende des Ganges geht, gerät man sofort wieder in einen Kampf, der allerdings relativ leicht zu gewinnen ist. Danach empfiehlt es sich, Raum Nr. 7 zu säubern - oder - wenn es der Zustand der Helden erfordert, in die Stadt zu gehen und diese zu heilen.
Weiterhin solltet Ihr Euren Charakteren für den Kampf mit den Monstern die stärkste Waffe geben, über die sie verfügen (Bag, 1D+66, oil censer). Wenn Ihr den Kampf gewonnen habt, bekommt Ihr ca. 1000 EP, Geld, 2 „Magic-user Scrolls" und 1 „Cleric Scroll". Danach zum „City Council" gehen, und die Informationen entgegennehmen. Wenn Ihr die „Slums" erfolgreich gesäubert habt, bekommt Ihr vom Council eine Belohnung in Form von Geld und Juwelen. Jetzt erhält man auch den zweiten Auftrag, der da lautet: „Findet heraus, um welche Waffe es sich handelt, die bei der Auktion in „Podol Plaza" versteigert werden soll". Dieser Auftrag kann aber noch warten. Nun dürften eigentlich wieder genug EP vorhanden sein, um die Helden einen Level weiter aufsteigen zu lassen. Danach wenden wir uns „Sokol Keep" zu. Man erreicht „Sokol", indem man zum „Passagier Dock" geht und von dort auf die Insel fährt.

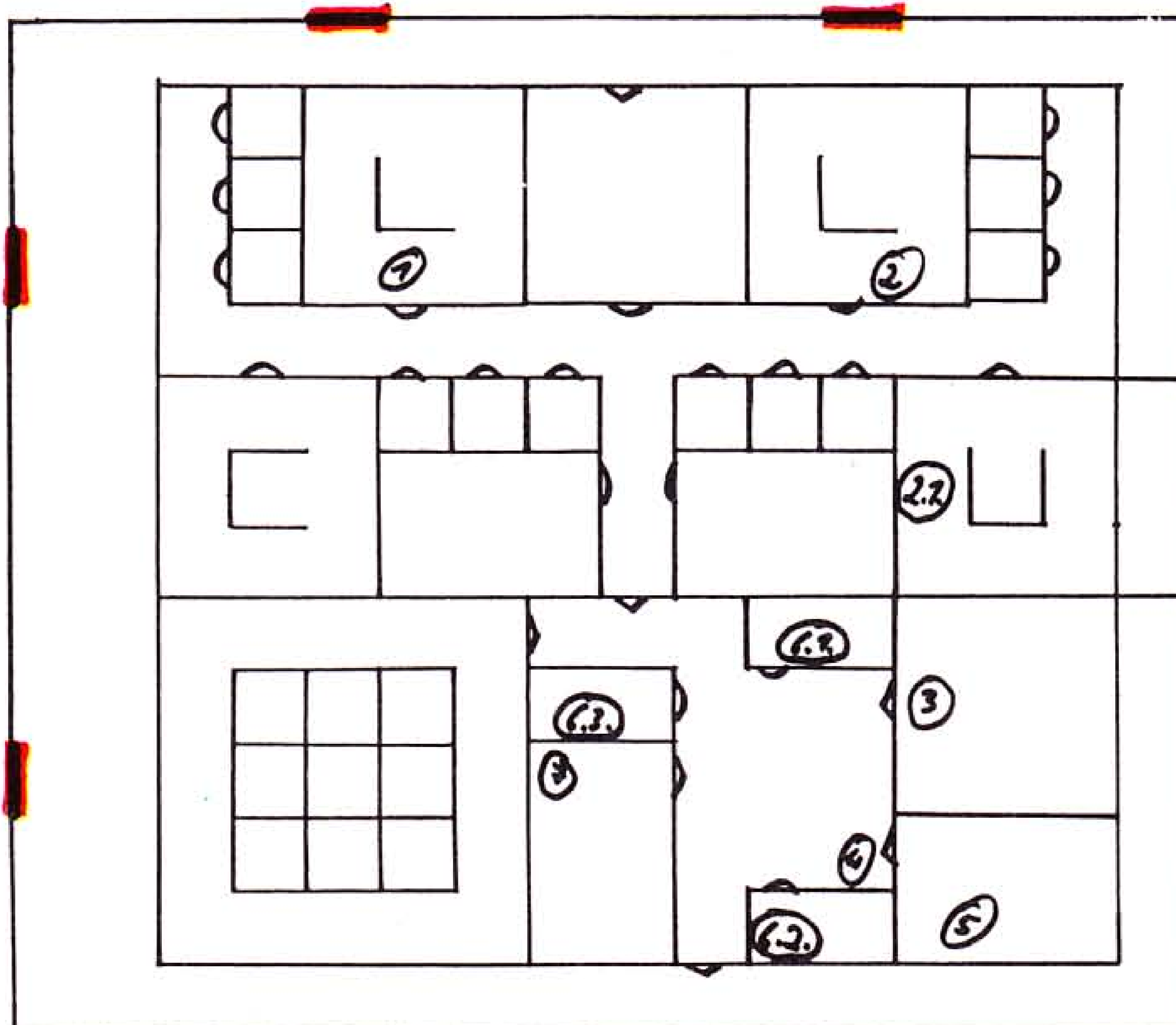
Sokol Keep

In der NW-Ecke des ersten Raumes (1) liegt ein Skelett eines „Elfen" und ein Zettel, auf dem übersetzt steht: „LUX, SAMOSUD, SHESTNI". Dies ist später noch sehr wichtig!
Als nächstes geht man zum Raum Nr. 2. Dort gibt es den schwersten Kampf. Wenn Euch auf dem Weg dorthin ein Geist über den Weg läuft, wählt „flee" oder „Parlay-nice-shestni". Dann könnt Ihr friedlich von dannen ziehen. Natürlich ist der schwere Kampf in Raum 2 auch zu überleben. Für den Sieg gibt's ca. 300 EP. Außerdem findet man eine Karte (Entry 57). Danach geht's durch das große Tor in die Kapelle bis hin zum Altar. Es erscheint der Geist von Ferran Martinez. Ihr wählt „Parlay-nice" und gebt dann „LUX, tell the truth" ein. Er verrät Euch nun, daß in dem Waffenraum von „Sokol" wertvolle Waffen versteckt sind. Wenn Ihr von Wachen angehalten werdet, solltet Ihr „SAMOSUD" sagen. Diese lassen Euch dann unbehelligt vorbei.
Jetzt zu Raum Nr. 3 gehen. Darin findet Ihr „Entry 3".

Sokol



Mendors Library

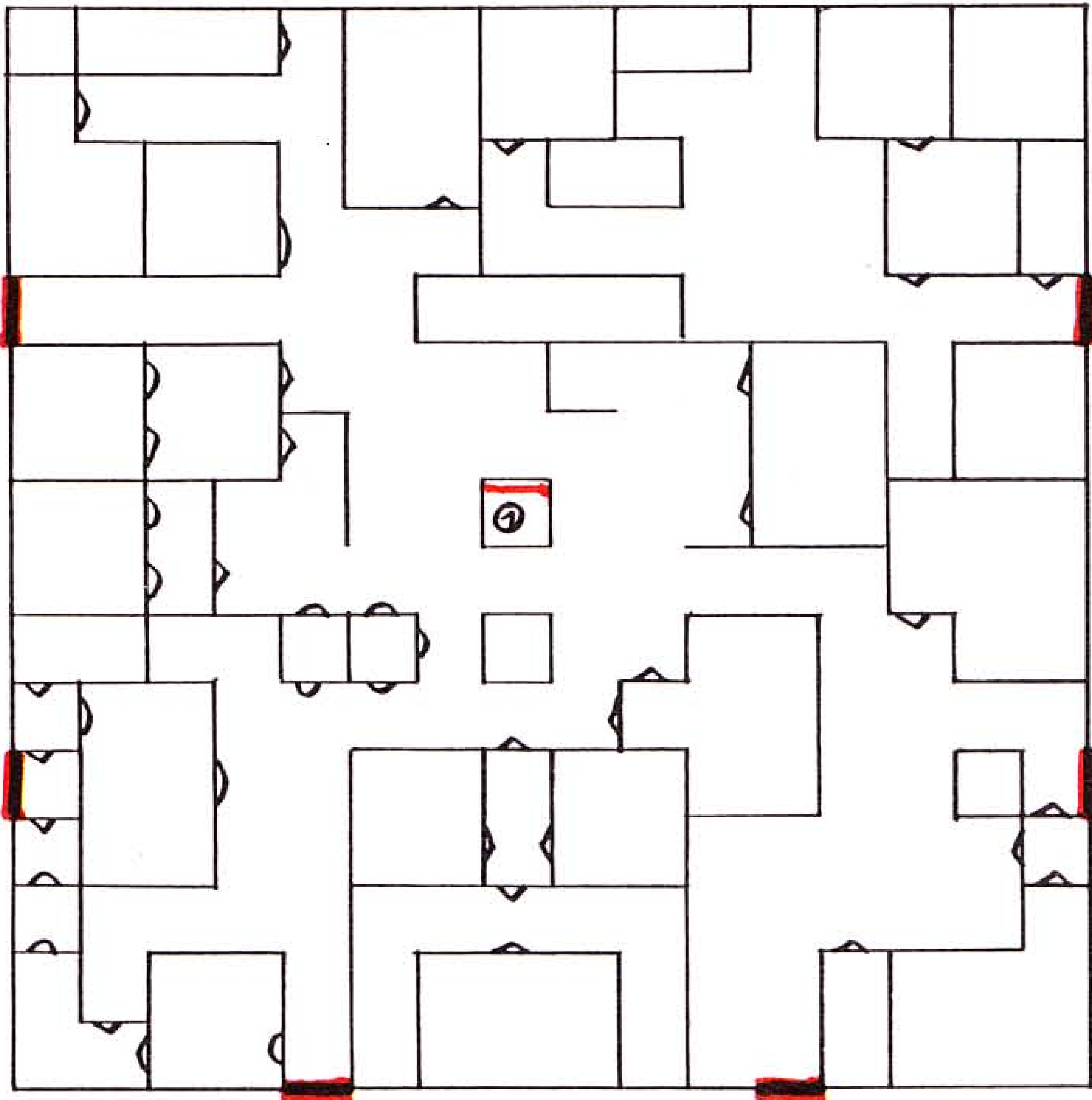


Nehmt die „Gems", die Euch angeboten werden. Dafür bekommt Ihr 200 EP und die Edelsteine. In Raum Nr. 4 findet Ihr in der NO-Ecke eine Geheimtür. In diesem Raum entdeckt man verzauberte Waffen und Rüstungen (mitnehmen, was sonst!). Einen alten „Hammer" gibt's in Raum Nr. 5 in der NO-Ecke.
Vermutlich wird's hier einen Kampf mit Fröschen geben, die aber leicht zu besiegen sind. In Raum Nr. 6 halten sich Skorpione auf, die zu beseitigen sind. Jetzt könnt Ihr schon mit dem Boot zurück in die Stadt fahren und Euch beim Council melden. Er belohnt Euch mit etwa 1300 EP, ca. 300 PP und ein paar Juwelen. Danach werdet Ihr ins östliche Zimmer gebeten. Der junge Council gibt Euch den Auftrag, daß Ihr den Familienschatz im westlichen Gebäude vom „Textile House" holen sollt. Er verspricht Euch eine Belohnung, wenn Ihr den Schmuck wiederbeschafft. Doch wenden wir uns erst der zu versteigernden Waffe zu. Dazu die „Slums" von Ost nach West durchqueren und durch das untere Tor gehen. So kommt man nach „Kotus Well".

Kotus Well

In „Kotus Well" bietet es sich an, die bereits erwähnte „Norris-Bande" zu beseitigen. Die Bande befindet sich in den Katakomben unter „Kotus Well". Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr den Brunnen (1) hinabsteigen. Dort angelangt, begebt Ihr Euch in den Raum Nr. 1 der Katakomben. Dort kommt es zum Kampf mit der Bande. Nach dem Sieg bekommt Ihr „Entry 30" und dürft in den Katakomben von nun an ungestört pausieren. Im Raum Nummer 2 findet man den Schatz der Bande (350 EP, 10 Edelsteine, Geld). Übrigens: Man kann in den Katakomben „encamp" machen, und auf diese Weise Charaktere heilen lassen. Jetzt kehrt Ihr zurück nach „Kotus Well" und gelangt durch den süd-westlichen

— Kotus Well —



Durchgang nach „Podol Plaza".

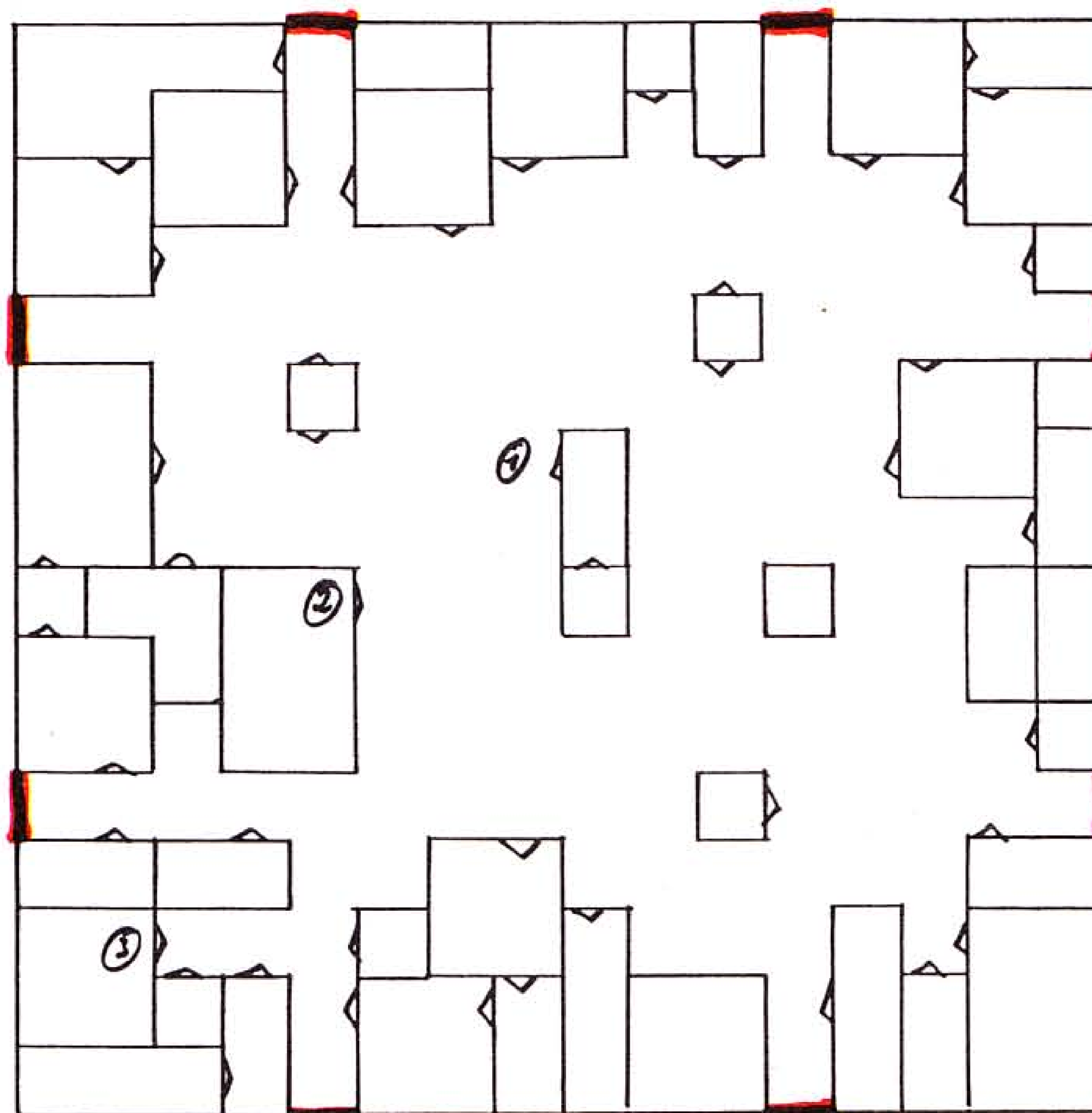
Podol Plaza

Sobald Ihr in „Podol Plaza" seid, werdet Ihr gefragt, ob Ihr Euch:

- mit Gewalt zur Versteigerung durchdrücken wollt
- ungesehen zur Versteigerung schleichen wollt
- verkleidet zur Versteigerung gehen wollt

Man wählt am besten die Tarnung „Disguise Party as Monsters". Nun ist die Gruppe als Monster verkleidet und kann unauffällig zur Versteigerung gehen. Wird man von einem Monster angesprochen, „Parlay-abusive" auswählen. Die Versteigerung findet in Haus Nr. 1 statt. Nun „wait for winner" auswählen. Danach habt Ihr die Aufgabe des Councils erledigt. Ihr könnt jetzt noch zu „Pitt" (2) gehen und dort die Herausforderung annehmen. Zum Kampf den stärksten Charakter auswählen. Für den Sieg gibt's ca. 980 EP, Shield, Chain Mail, Long Sword (+1). Man sollte sich übrigens nicht betrinken, da man sonst ausgeraubt wird. Sollte es zum Kampf kommen, dann laßt den Computer spielen, denn er weiß am besten, wer Freund und Feind ist. Am günstigsten ist es jedoch, gleich nach der Herausforderung mit „leave" zu verschwinden. Man sollte jetzt noch in den Tempel (3) gehen und von dort nach Süden. Das Heilen kostet hier nur einen Bruchteil dessen, was man in der Stadt dafür berappen muß.

- Podol Plaza -

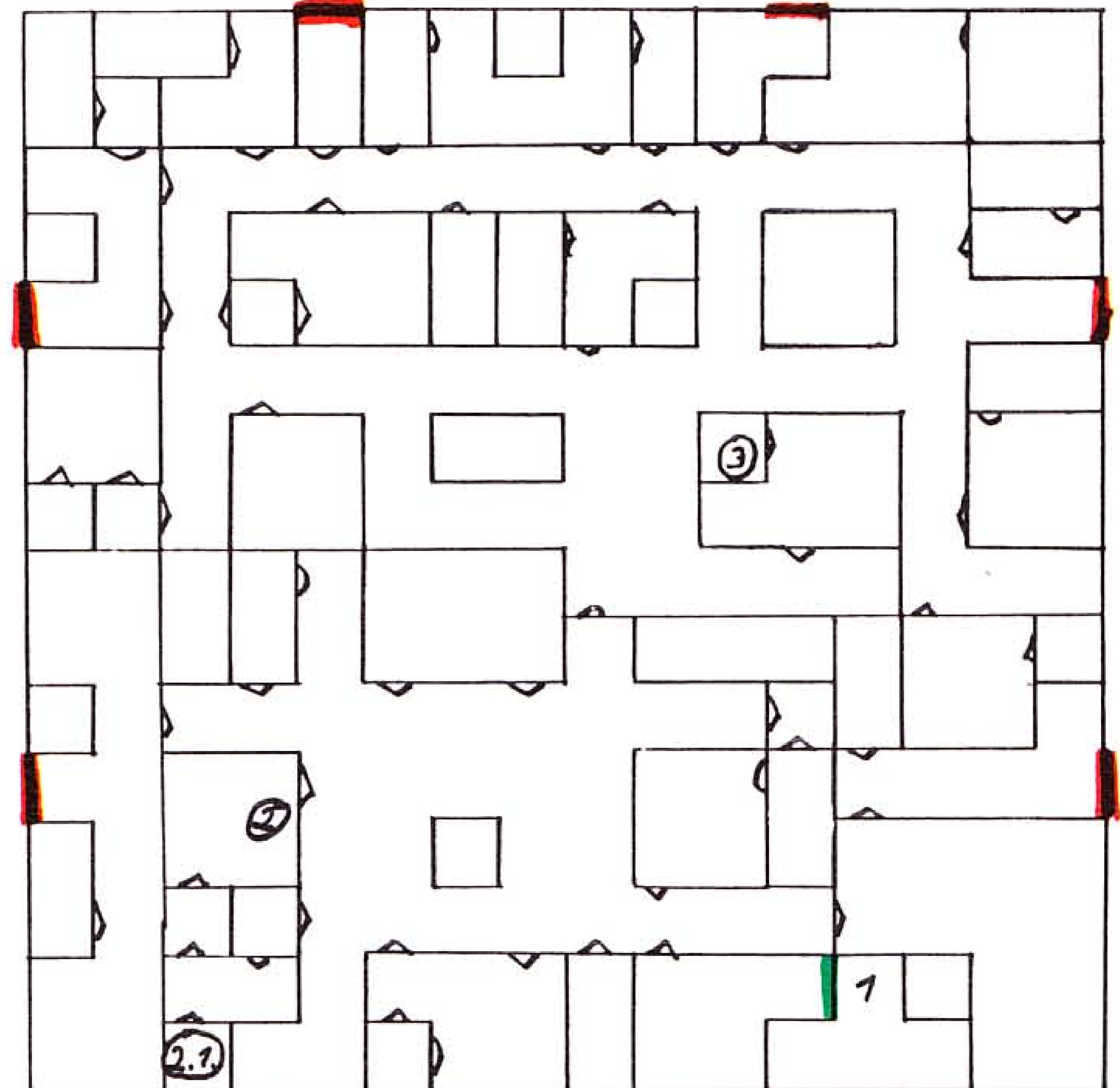


Nun könnt Ihr ins „Textile House" gehen (südliches Tor benutzen).

Textile House

Der Schatz ist in Raum Nr. 1 versteckt. Bei Nr. 2 bekommt Ihr nach einem Kampf einige Gegenstände und einen „brass key", mit dem Ihr in Raum Nr. 2.1 den Diener des Stadtrates befreien könnt. Besteht die Gruppe aus nur sieben Abenteurern, so schließt sich dieser auf Wunsch der Gruppe an. In Raum 3 gibt's eine Karte (Entry 11).

Caborna's Textile House



Jetzt ist's an der Zeit, mal wieder in die Stadt zu gehen. Beim City Council holt man sich die Belohnung ab. Neue Aufträge gibt's auch:

- Aufgabe 1: „Valkingen Graveyard" soll von Untoten befreit werden.
- Aufgabe 2: In „Kovel Mansion" sollen Diebe beseitigt werden.
- Aufgabe 3: Dem Bischof „Braccio" soll man einen Besuch abstatten.
- Aufgabe 4: Man soll die Nomaden finden und sie daran hindern, sich mit Feinden zu verbünden.

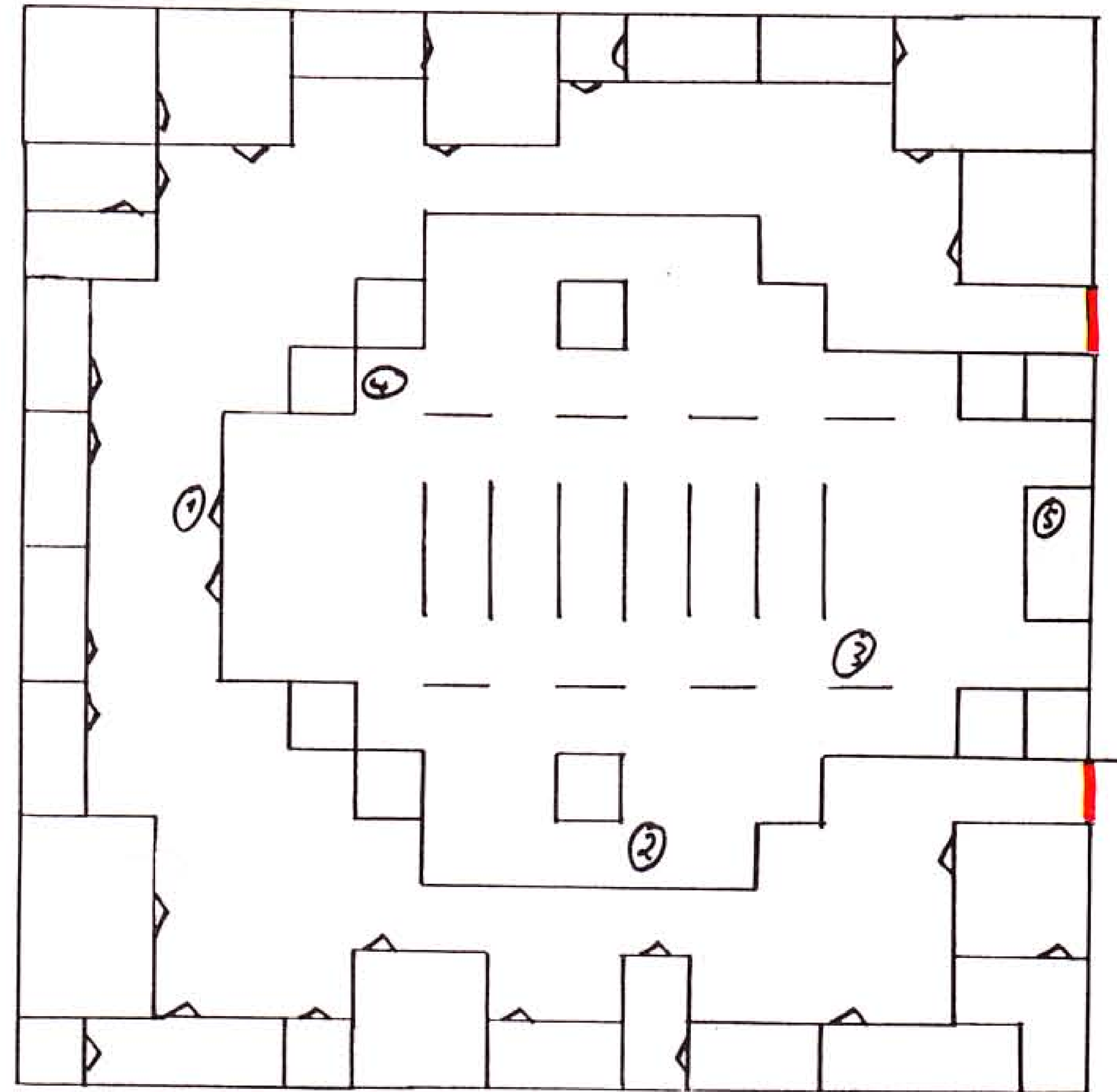
- Aufgabe 5: Der City Council sucht alle möglichen Informationen über Phlan gegen Belohnung.

Es empfiehlt sich, zunächst die Aufgaben zwei und drei in Angriff zu nehmen, da diese sehr nahe beieinander liegen. Als erstes sollte man einen „Hero" aus der Gruppe auf die „Save-Game-Disk" „removen". Nun geht man zum Bischof Braccio (Karte Phlan, Raum 7). Dieser gibt „William D'or" heraus. Jetzt fährt man mit dem Boot von „Passengers Dock" aus nach „bay". Dort nimmt man den Nordausgang, und schon ist man in „Kovel Mansion".

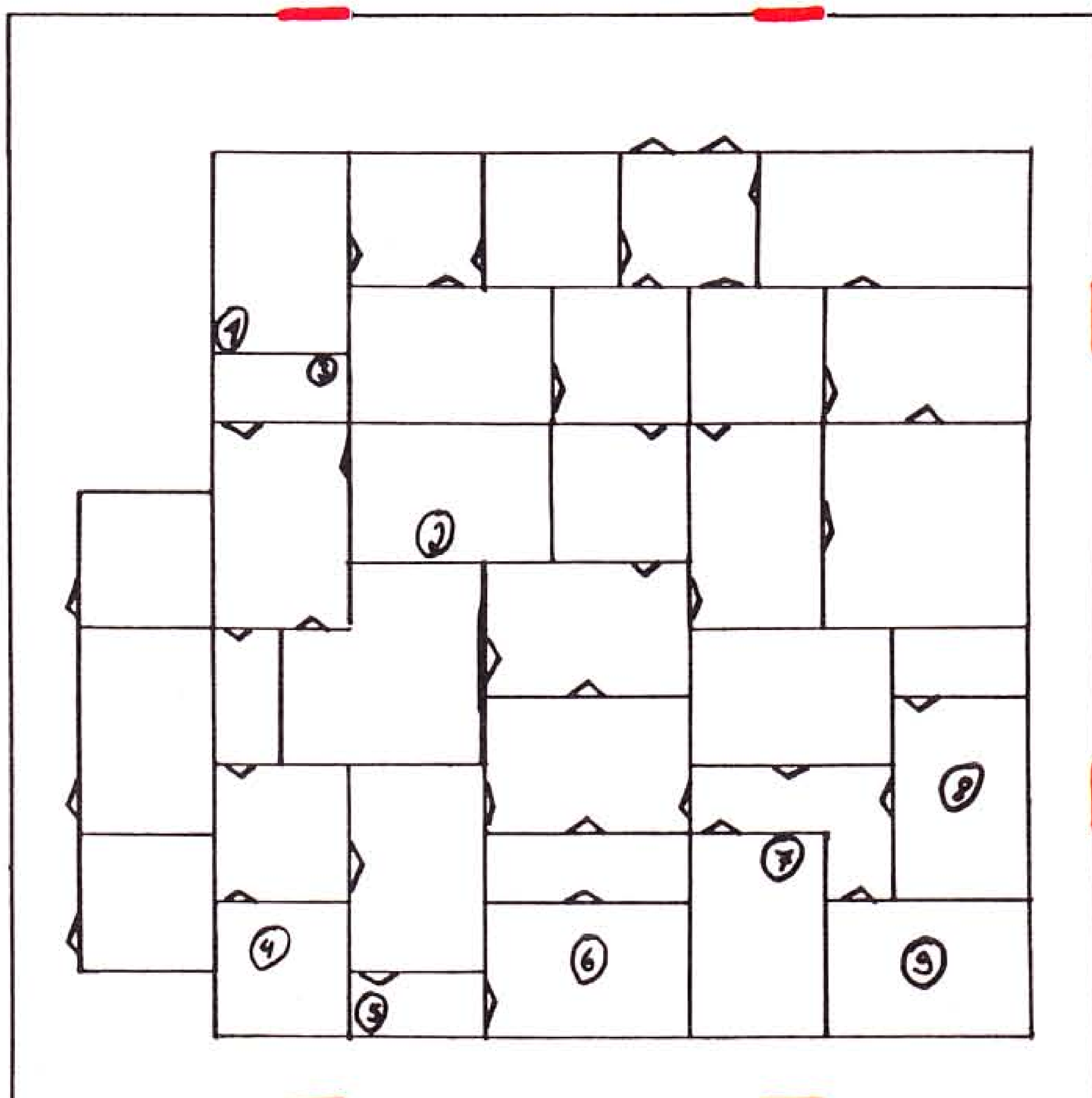
Kovel Mansion

Ihr sollt hier die Diebe vernichten. Zuerst geht Ihr in Raum Nr. 1. Beim Eintreten in diesen Raum werden einige HP abgezogen. In der südwestlichen Ecke findet man mehrere Waffen. Hier wird man von einigen Dieben angegriffen. Dieser Kampf wird mit ca. 450 EP, einem Schild (-2) und anderen Schilden (+1) belohnt. Man muß alle Diebe - mit Ausnahme eines alten Mannes - töten. Nun geht man in Raum Nr. 2, wo man den Inhalt der Geldbörse etwas aufstocken kann. Hier „search caskets" durchführen und von vorn anfangen. Alle Kästchen sind mit einer Falle versehen. Vom Öffnen der Dinger wird aber niemand getötet. Dafür bekommt man 'n Haufen EP und Edelsteine. Danach geht's in Raum 3, in dem eine Karte herumliegt (Entry 29). Außerdem findet man dort eine Notiz „northeast-castle". Hiernach geht man, so lange es irgend möglich ist, nach Süden (Raum 4). Dort angekommen, „examine wooden cabinet" durchführen. Dafür gibt's ca. 500 EP, vier Magic-user-Rollen, zwei Cleric-Rollen, eine Steinstatue und eine „scale amor". In Raum Nr. 5 findet man eine Karte (Entry 41) und die Inschrift „northwest castle". Im Osten in Raum Nr. 6 befinden sich zwei Karten (Entry 38 und 51), die man nach einem Kampf mit Dieben einheimsen kann. Mit dem Spruch „Fireball" ist der Kampf schnell zu Euren Gunsten entschieden.
Jetzt ist es an der Zeit, daß der Cleric den Spruch „Cure Light Wounds" benutzt, da Euch noch einige Fallen erwarten. Nun geht's in Raum Nr. 7, wo zwei junge Diebe auf einen alten Dieb einschlagen. Nach dem Eintreten werdet Ihr von den beiden angegriffen. Hier gibt's außerdem eine Karte (Entry 48). In Raum 8 findet man drei Kästchen. Das erste enthält Entry 13 und 24, das

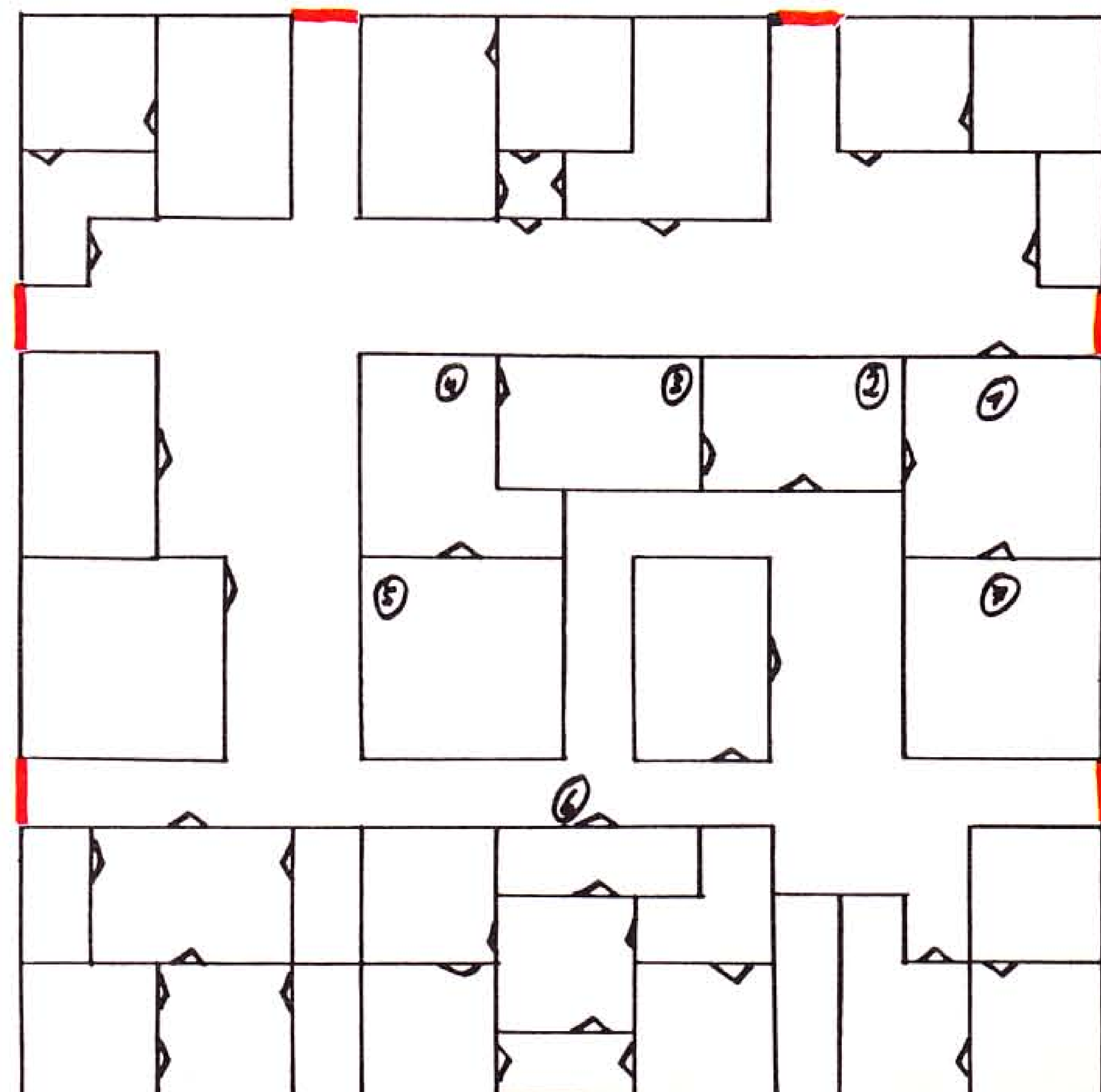
Temple of Bane



Kovel Mansion



Wealthy



zweite 1800 SS und das dritte 1400 GS. In Raum 9 findet man „tapestries", die aber nicht besonders viel Geld bringen. Sind alle Diebe beseitigt, kann man „Kovel Mansion" unbesorgt durch den Südausgang verlassen.
„Wealthy" durch das nördliche Westtor verlassen, und man gelangt zum „Temple of Bane".

Temple of Bane

Wenn man im Tempel von „Orcs" angegriffen wird, einfach „Parlay-nice" wählen. Diese lassen Euch dann vorbeiziehen. Ihr betretet nun den Tempel und wendet Euch erst dem Altar am östlichen Ende des Raumes zu (5). Nun „destroy altar" wählen. Daraufhin erfolgt ein Angriff von sehr vielen, mit Pfeil und Bogen ausgerüsteten „Orcs". Der Magic-user sollte eine gute Position suchen und mit dem Spruch „sleep" die feindlichen Bogenschützen betäuben. Nach dem Sieg findet Ihr Entry 25 und wendet Euch den schon erwähnten Schätzen zu, die sich an Position 2, 3 und 4 befinden. Jetzt könnt Ihr den „Temple of Bane" durch das Osttor verlassen.

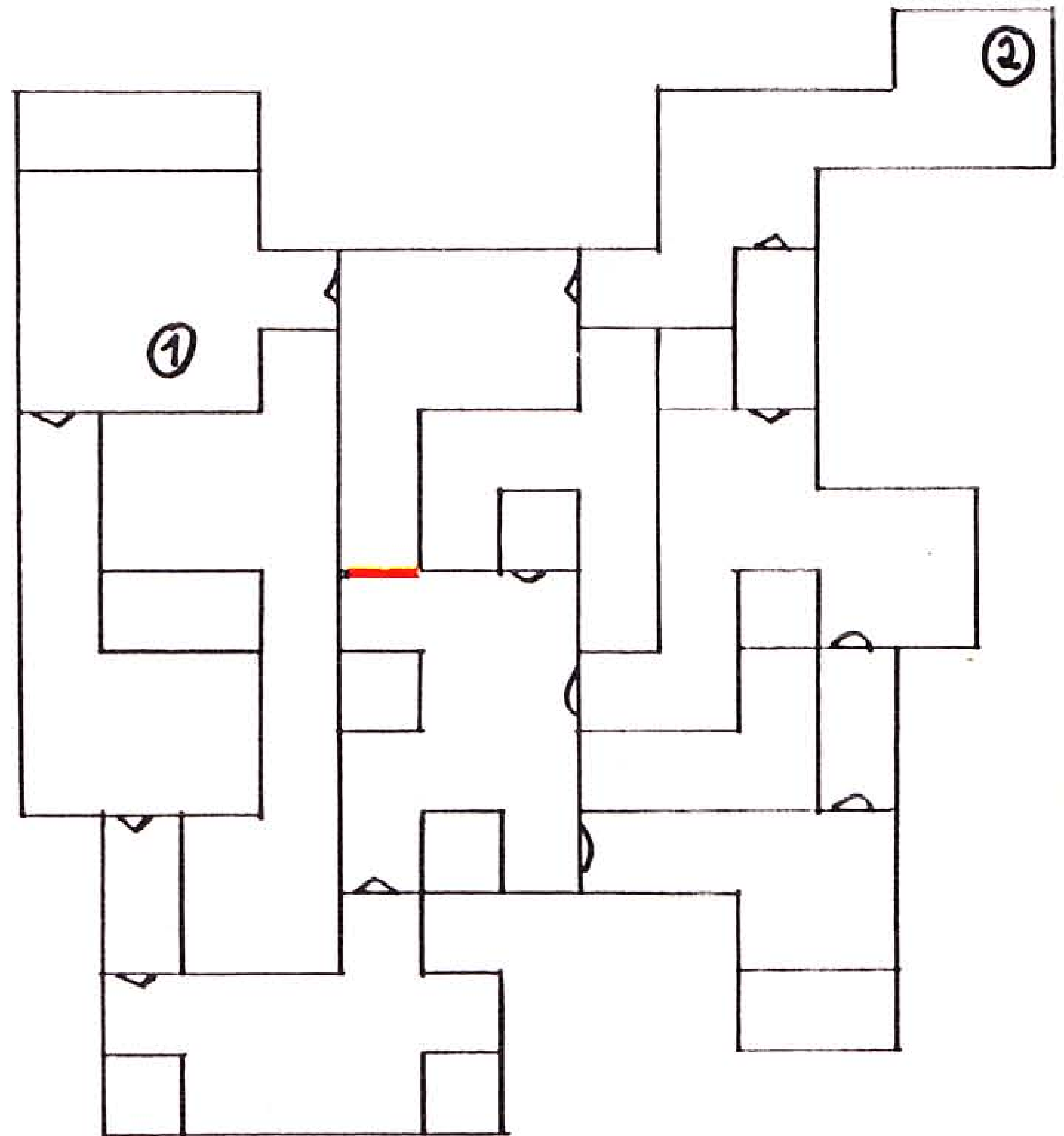
Wealthy

Hier begebt Ihr Euch in den Raum Nr. 1. Nach einem kurzen Kampf findet Ihr einige Juwelen, die mitgenommen werden (ca. 600 EP und viel Geld). Wenn Ihr danach in den südlichen Raum geht (7), werdet Ihr von Sklaven gebeten, sie nicht zu töten. Läßt man sie gehen, sagt einer: „Um den Tempel zu betreten, braucht Ihr ein heiliges Symbol von Bane". Euer „William D'or" hat eines. Geht dann in Raum Nr. 2. Die Falltür, die sich darin befindet, müßt Ihr öffnen. Für das Öffnen gibt's 250 EP, eine „potion", einen „ring" und eine Cleric-Rolle. Nun könnt Ihr nach Westen in den Raum Nr. 3 gehen. Die Juwelen werden natürlich genommen. Außerdem gibt's ca. 1100 EP. In Raum 4 findet Ihr einen Teppich und in Raum 5 nach einem Kampf eine Karte (Entry 53). Nach der Beseitigung aller „Orcs" in Raum 6 bekommt man eine zusätzliche Belohnung vom Council.

Besucht ihn also, und laßt Euch für die erfüllten Aufgaben belohnen.

Holger Grünhagen/str

Katakomben der Norris-Bande





FLUG INS BLAUE (TEIL I)



BEYOND ZORK

Komplettlösung




BEYOND ZORK ist kein Rollenspiel, allerdings sind gewisse Werte der Charaktereigenschaften erforderlich, um bestimmte Rätsel zu lösen. Da auch Geld eine Rolle spielt, kann man ständig seinen Kontostand mit der "$"-Taste überprüfen. Zur Karte ist noch folgender Hinweis nötig: Die acht dickumrandeten Orte unterteilen sich jeweils wieder in sechs bis zehn Räume, die aber von Spiel zu Spiel ihre Lage verändern. Man sollte jeweils beim Betreten des ersten Raumes dieser Orte absaven. In jedem dieser acht Orte befinden sich zahlreiche Monster, die man erlegen muß. Hierbei nicht verzagen, auch wenn man oft mehrere Versuche benötigt. Durch Betätigen der Taste "F7" kann man schnell angreifen.

Ziel des Spieles ist es, die Kokosnuß von Quendor zu bekommen. Es gibt keine Punkte in diesem Spiel. Den Fortschritt kann man aber daran erkennen, daß der Level des Charakters ansteigt je mehr Erfahrung man sammelt. Der höchstmögliche Level ist "Level 0 Male Novice".

Vorbemerkungen:

Das Spiel beginnt mit der Auswahl eines Charakters. In meiner Lösung habe ich es mit Genius versucht. Die Charaktereigenschaften, die sich im Spiel verändern, sind folgende: Ausdauer (endurance), Stärke (strength), Geschicklichkeit (dexterity), Intelligenz (intelligence), Mitgefühl (compassion) und Glück (luck). Genius beginnt mit diesen Werten:

endurance:	12
strength:	10
dexterity:	8
intelligence:	16
compassion:	5
luck:	15

Spielbeschreibung:

Wharf
Beim alten "sailor" sehe ich mir sein Bild an und entdecke auf dem Wasser ein Stück Treibholz, das sich als "shillelagh" entpuppt, welches sich als Waffe benutzen läßt.

Outside Pub
Hier nehme ich die rostige Laterne vom Haken. Ich öffne die Tür und betrete die Kneipe.

The Rusty Lantern
Wenn ich mich in Richtung Küche bewege, wirft einer der Banditen mir einen rostigen Dolch nach, der sich in die Wand bohrt. Den Dolch nehme ich an mich.

Kitchen
Hier fällt mir eine riesige Zwiebel auf, die ich aber leider nicht mitnehmen darf, denn der Koch verlangt eine Gegenleistung: Er möchte die alte Flasche Wein aus dem Weinkeller haben. Also hinein in den Weinkeller. Aber Achtung! Bevor ich einen dieser vorher erwähnten acht Orte betrete, muß ich immer erst meine Waffe bereit machen, in diesem Fall das Stück Holz ("wield the shillelagh").

Wine Cellar
Die Reihenfolge der jetzt beschriebenen Aktionen kann von Spiel zu Spiel variieren. Als Monster wartet hier eine "ratant" auf uns, die mit Hilfe des "shillelagh" besiegt wird. Immer wenn es gelingt, ein Monster zu besiegen, steigt die Erfahrung. Es befindet sich eine Schriftrolle ("scroll") im Weinkeller, die man lesen sollte. Wenn man das Wort, das man auf ihr findet, sagt und sich anschließend die Laterne und den Dolch ansieht, stellt man fest, daß sie wie neu aussehen. Ich mache den Dolch bereit ("wield the dagger"). Nun können wir auch die Laterne einschalten. Ein Zauberstab ("wand", "rod", "stick", "staff", "cane" oder "stave") befindet sich auch im Keller, den man zunächst mal mitnimmt. Man sollte ihn, wie auch die weiteren kleinen Gegenstände in den Rucksack stecken ("put the wand into the pack").

Das Skelett trägt ein Amulett, das ich dringend benötige. Sobald ich nach dem Amulett greife, schnappen die Finger des Skeletts nach meiner Gurgel. Ich trete zu ("kick the skeleton") und kann nun das Amulett an mich nehmen. Sobald ich das Moos erblicke, drücke ich dieses ("squeeze the moss") etwa siebenmal, solange, bis der Geschicklichkeitswert steigt. Im "Throne Room" wartet die "discipline crab" auf mich, die mit dem Dolch angegriffen wird. Nachdem sie besiegt ist, erreicht man "Level 1 Male Peasant". Nun kann ich die kleine Krone an mich nehmen. Ich durchsuche den Schutt ("search the debris") und finde eine Golddublone. Nun ist es Zeit, die Weinflasche zu besorgen. Ich klettere auf den Stapel Weinkisten, wo sich die Flasche befindet. Ich betrachte nun das Amulett durch die Weinflasche ("look at the amulet through the wine bottle") und kann ein Wort lesen, das ich mir notiere. Das Amulett bekommt nun den Namen des Wortes auf der Weinflasche. Ich nehme die Flasche an mich und klettere hinunter. Wenn ich in die Küche zurück will, wird die Tür zugeworfen. Ich lege das Amulett an und sage das Wort, das ich auf der Flasche gelesen habe. Für kurze Zeit erhöht sich meine Kraft und ich kann die Kellertür aufbrechen ("break down the cellar door").

Kitchen
Wenn ich dem Koch die Weinflasche gegeben habe, kann ich die Zwiebel vor mir herrollen. Zunächst sollte ich aber die Laterne ausmachen, da ich sie später noch benötige. Durch Eingabe von z.B. "roll the onion e" gelange ich nach Osten.

Tidal Flats
In der Kneipe habe ich auf dem Weg noch den "bearskin rug" an mich genommen. Hier nun wächst "brine", die ich an mich nehme. Ich erhalte ein Stück Salz.

Ledge
Die Inschrift enthält ein Rätsel. Hier die deutsche Übersetzung: Meine Zacken sind lang, meine Zacken sind kurz, meine

Zacken enden, bevor man mich hört. Was bin ich?
Man tippt einfach "lightning" (Blitz) ein und kann nun nach Westen zum Leuchtturm.

Lighthouse (First Level)
Nachdem die Waffe bereit ist, betrete ich mit der Zwiebel den Leuchtturm. Als Monster erwartet uns hier eine Riesenspinne, die unschädlich gemacht werden muß. Hier liegt auch wieder ein Zauberstab.

Lighthouse (Second Level)
Das Monster, eine riesige Schnecke, wird mit dem Salz besiegt ("hurl the salt at the slug"), woraufhin die Erfahrungspunkte steigen. Die "bubble gum card" nimmt man mit.

Lighthouse (Third Level)
Hier findet man eine weitere Schriftrolle und ein "dust bunny". Um dieses aus dem Weg zu räumen, legt man den Bärenfellläufer aus der Kneipe ("rug") ab, geht darüber ("walk across the rug") und berührt den Hasen, der durch den Stromstoß sein Ende findet und sich in einen Ring auflöst. Die Erfahrung steigt und man erreicht "Level 2 Male Peasant". Den Ring nehme ich natürlich mit.

Lamp Room
Wenn man den Schutt durchwühlt, findet man einen Sextanten. Wenn man nach der Seekiste greift, erscheint das "dorndabeast" mit 69 Augen. Wenn man nun die Zwiebel schneidet, kann man an die Kiste heran. Um den höchsten Erfahrungslevel zu erreichen, muß man allerdings das "dornbeast" besiegen. Dies kann man entweder durch mehrmaliges Schneiden der Zwiebel schaffen, oder durch Anwendung eines der beiden Zauberstäbe ("point the ... at the dornbeast"). Letzteres klappt aber nur, wenn man schon den Zauberstab der Vernichtung gefunden hat. Die Bedeutung der Zauberstäbe klärt sich aber erst später auf. Sobald das "dornbeast" besiegt ist, steigt die Erfahrung. Mit der Kiste geht es nun nach unten. Vor dem Leuchtturm öffne ich nun trotz Warnung die Kiste und werde auf die Ebene des unendlichen Glanzes teleportiert.

Plane of Transinfinite Splendor

Ich betrachte die Einhörner, gehe nach sw, dann nach s und werde automatisch wieder vor den Leuchtturm befördert.

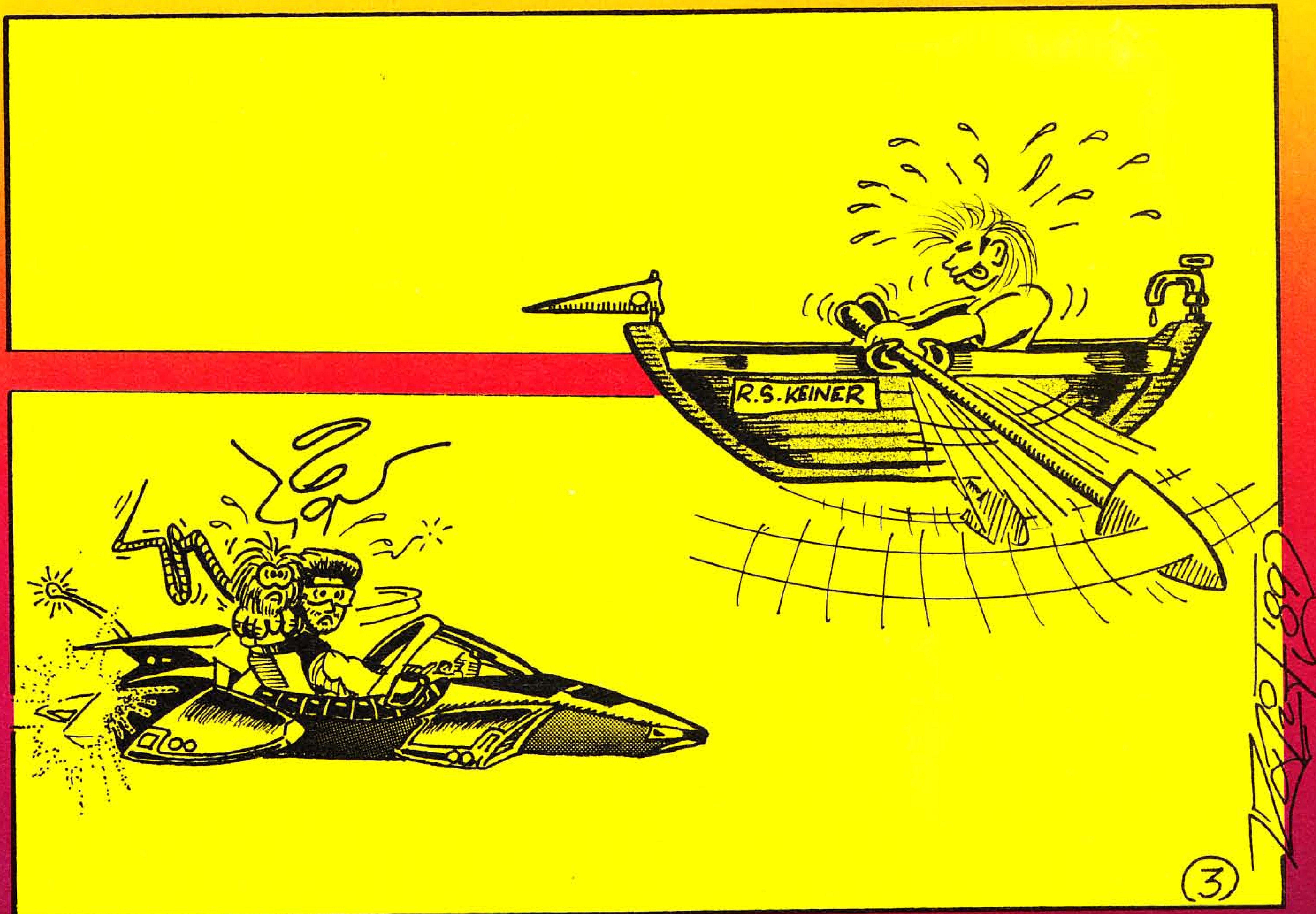
Lighthouse
In der Kiste befindet sich eine weitere Schriftrolle und eine "vague outline", eine Silhouette. Beide nehme ich mit. Die Kiste wird nun wieder geschlossen. Ich lese das Wort auf der Schriftrolle und sage es, woraufhin ich wieder teleportiert werde.

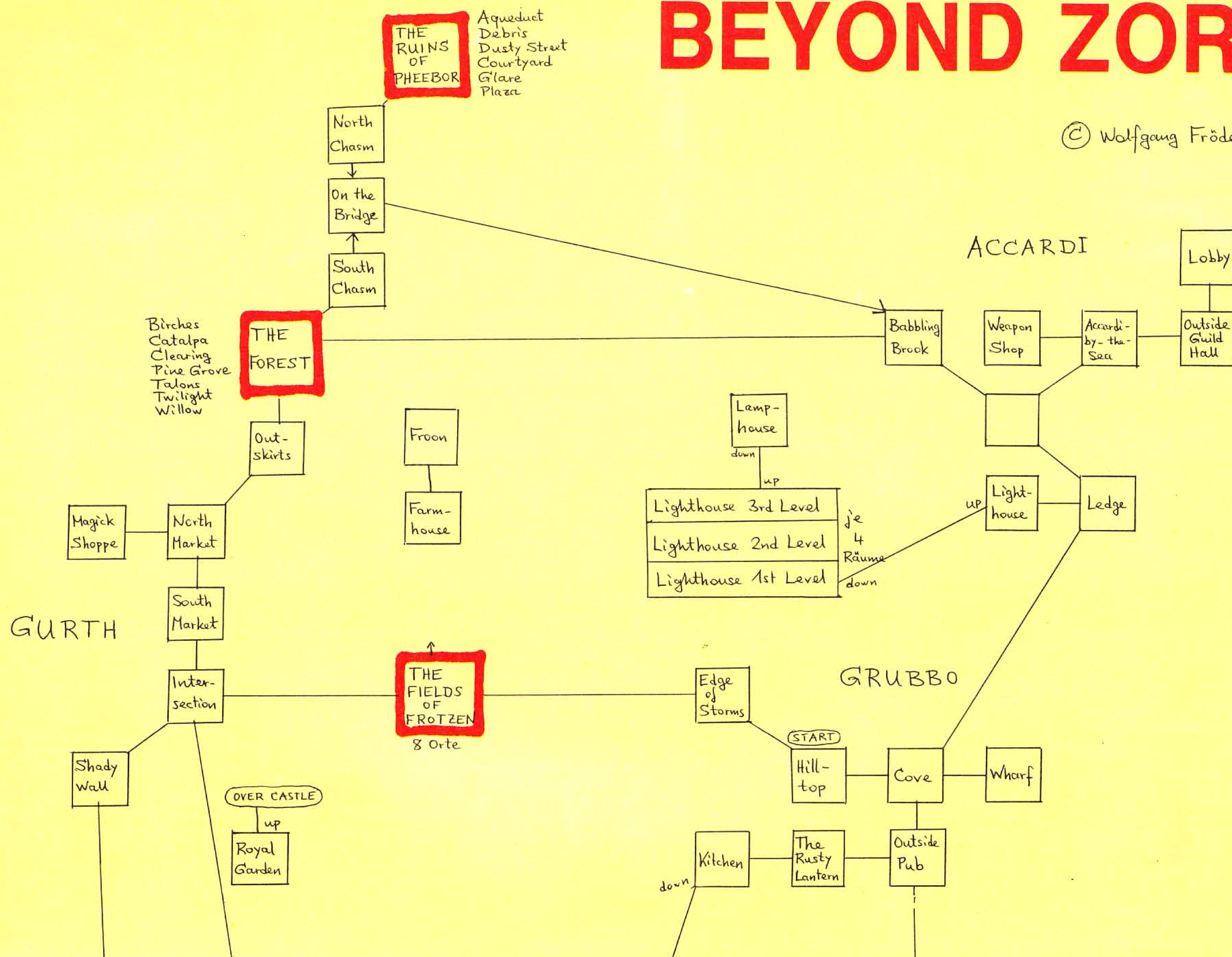
Ethereal Plane of Atrii, Above Seashore

Wenn ich jetzt meine Besitztümer betrachte (Taste "F2"), sehe ich, daß sich die Silhouette in eine Klinge verwandelt hat. Bevor ich nach sw gehen kann, muß ich erst die Silhouette mit der Klinge durchschneiden ("whack the outline with the phase blade"). Meine Erfahrung steigt und ich erreiche "Level 3 Male Peasant".

Ethereal Plane of Atrii, Above Fields

Hier gibt man einfach solange "wait" ein, bis die Kokosnuß erscheint. Wenn man nach ihr greift, gibt es ein lautes Gelächter und die Kokosnuß verschwindet im Auge eines Strudels zum "Ur-Grue", der in der Unterwelt haust. Wenn uns der Becher angeboten wird, nehmen wir diesen. Danach wird man zurückteleportiert und befindet sich an der...





BEYOND ZORK
© Wolfgang Fröde
THE RUINS OF PHEEBOR
Aqueduct
Debris
Dusty Street
Courtyard
G'lare
Plaza
North Chasm
On the Bridge
South Chasm
THE FOREST
Birches
Catalpa
Clearing
Pine Grove
Talons
Twilight
Willow
Out-skirts
Magick Shoppe
North Market
South Market
GURTH
Inter-section
Shady Wall
OVER CASTLE
up
Royal Garden
Froon
Farm-house
THE FIELDS OF FROTZEN
8 Orte
ACCARDI
Lobby
Babbling Brook
Weapon Shop
Accardi-by-the-Sea
Outside Guild Hall
Lamp-house
down
up
Lighthouse 3rd Level
Lighthouse 2nd Level
Lighthouse 1st Level
je 4 Räume
down
up
Light-house
Ledge
GRUBBO
Edge of Storms
START
Hill-top
Cove
Wharf
Kitchen
The Rusty Lantern
Outside Pub
down

10 Räume

UNDER-
GROUND

Bottom of Stack
Top of Stack
Shadowy Stacks
Reeking Room
Musty Corridor
Throne Room
Wine Cellar

THE
WINE
CELLAR

up

Stable-
house

Moor's
Edge

Boutique

Private
Way

THE
MOORS

Deep Mist
Eyes
Gasses
Mud Flats
Noises
Odors

Beside
Tower

OVER JUNGLE

Skyway
Entrance

Miznia-
port

Bluffs

MIZNIAPORT

out

in

Mainten-
ance
Platform

down

up

Support
Tower

OVER JUNGLE

Underbrush
Birdcries
Creepers
Ferns
Fungus
Idol
Inside Idol
Quicksand

THE
JUNGLE

OVER JUNGLE

Support
Tower

Support
Tower

up

down

up

down

Mainten-
ance
Platform

Mainten-
ance
Platform

in

in

Beside
Tower

out

out

Beside
Tower

OVER JUNGLE

Water-
fall

Rock
Wall

Mountain
Pasture

Chapel

Thriff

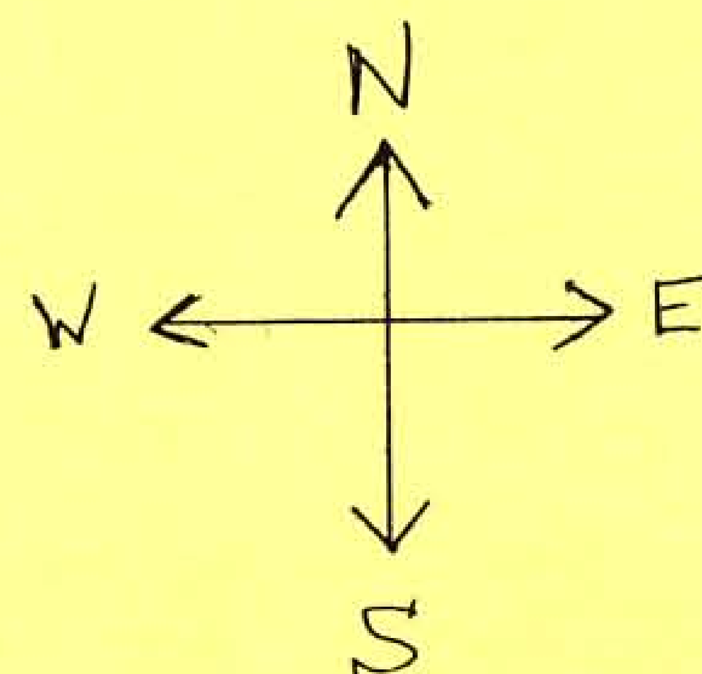
Peak

Mountain
Trail

Snowy
Clearing

Labora-
tory

THRIFF



PHEEBOR
THROUGH
THE
AGES

Void
Desolation
Highway
Glacier
Frost
Plaza
Arch
Ruins
of Pheebor
Rubble
Battleground
New Plaza
Forest
Clearing
Savannah
Void

...Edge of Storms
Der Becher hat eine klebrige Schicht, die ich probiere („taste the sticky coating"), woraufhin sich mein Glückswert erhöht. Den Becher stelle ich vorerst hier ab. Ich pflücke das Unkraut. Um die Hände frei zu bekommen, sollte man alle Dinge, die man jetzt noch nicht benötigt, in den Rucksack tun! Nun gehe ich zum Leuchtturm zurück und hole die Kiste ab. Dann geht es nach Accardi-by-the-Sea.

Outside Guild Hall
Wenn ich eintreten will, erscheint eine kleine Nymphe, die mich daran hindert. Nach kurzer Zeit erscheint ein unintelligenter „monkey grinder",



der seinen Leierkasten spielt. Sobald er die Nymphe erblickt, zerdrückt er sie in seiner Hand. Um ihn loszuwerden, gebe ich ihm die Seekiste, die er dummerweise öffnet, woraufhin er sich in Luft auflöst. Meine Erfahrung steigt! Aus der Lobby hole ich mir nun einen weiteren Zauberstab. Wenn man alle Sachen richtig verstaut hat, kann man den Leierkasten und die Seekiste an sich nehmen.

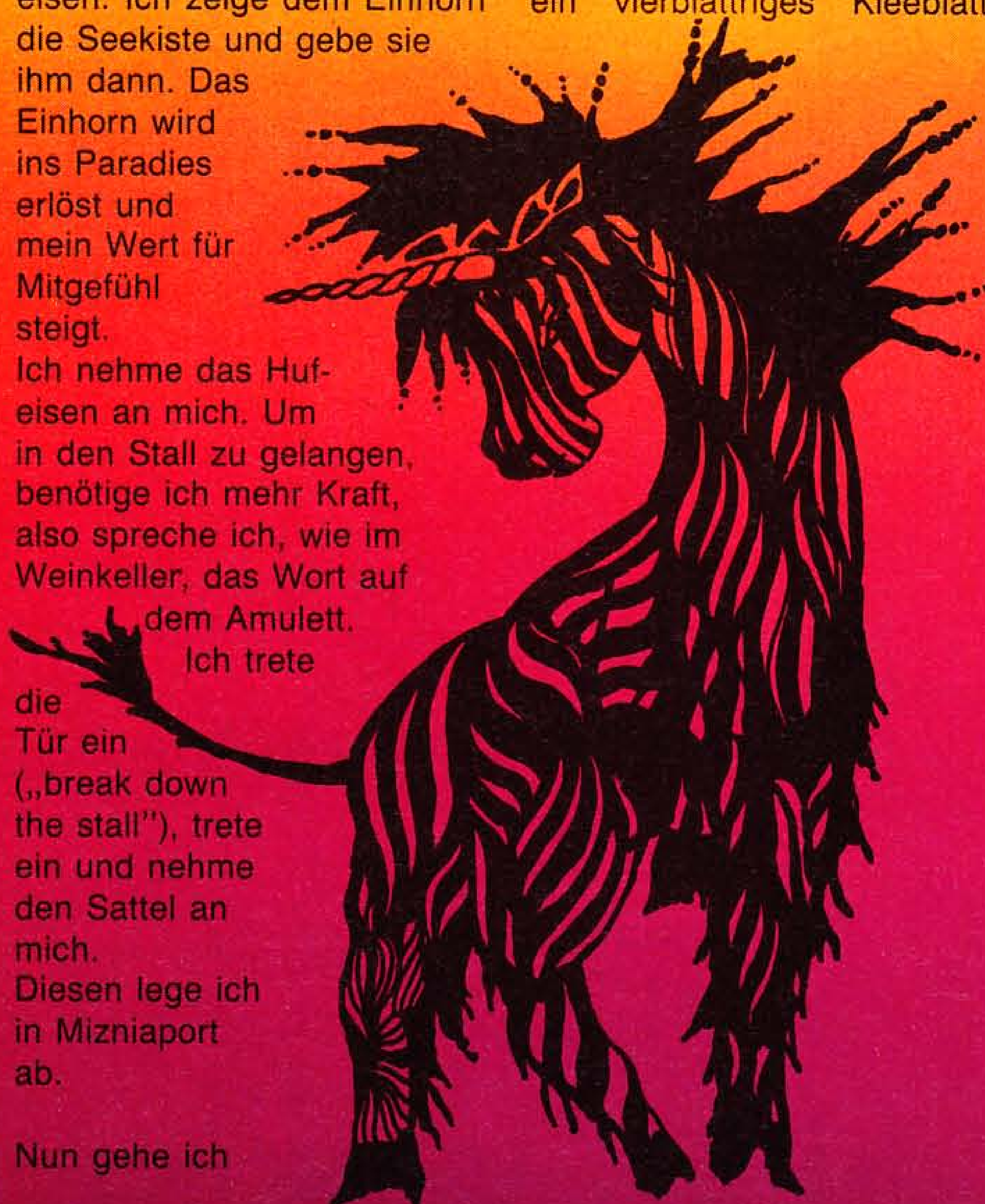
Weapon Shop
Im Schaukasten entdecke ich eine silberne Schwertscheide, eine Streitaxt und ein langes Schwert. Ich befrage die alte Frau nach diesen Dingen („ask the woman about the battleaxe"). Da ich nicht genug Geld habe, um mir eine bessere Waffe zu kaufen, erfrage ich den Preis für einige meiner Gegenstände („show the dagger to the woman"). Durch den Verkauf des Dolches, der Krone, der Dublone, der „bubble gum card", des Sextanten und des „shillelagh" bekommt man genug Geld, um das lange Schwert kaufen zu können. Ich lege den Leierkasten in den Rucksack und nehme die vorher abgestellte Seekiste wieder an mich. Nun geht es ins Moor.

The Moors
Bevor ich das Moor betrete, mache ich meine Waffe klar („wield the longsword"). Im Moor findet man eine weitere Schriftrolle, einen weiteren Zauberstab und einen Trank. Als Monster steht mir zunächst ein „eldritch vapor", ein Dampf, der Besitztümer fortnimmt. Mit dem Schwert beseitigt man dieses Monster. Falls dieses nicht im ersten Versuch gelingt, muß man die Gegenstände, die der Dampf hat verschwinden lassen, im Moor suchen und wieder an sich nehmen. Die Erfahrung steigt und ich erreiche „Level 4 Male Peasant".
Ein weiteres Monster, das mit dem Schwert besiegt wird, ist die „guttersnipe". Die Erfahrung steigt! Plötzlich erscheint ein „pterodactyl", eine Art fliegendes Pferd, das einen verletzten Flügel hat. Also muß dem armen Tier geholfen werden. Ich nehme das Unkraut aus dem Rucksack und stelle den Leierkasten ab. Den Zeiger stelle ich auf das Ohrenzeichen („point the dial at the picture of an ear"), dann drehe ich die Kurbel nach rechts. Durch die Melodie schläft das „pterodactyl" ein und kann nun behandelt werden. Man nimmt den Pfeil, die Wunde wird mit dem Unkraut behandelt (,'rub the weed against the wound"). Dem Tier nehme ich noch die Pfeife („whistle") ab und stecke den Pfeil, die Pfeife und den Leierkasten in den Rucksack.
Nun geht es über Mizniaport nach Gurth City.

South Market
Ein Straßenhändler läßt eine Fischfrikadelle fallen, die ich aufnehme und esse. Nach einigen Zügen steigt mein Intelligenzwert.

Magick Shoppe
Wenn ich der Reihe nach meine bisher gefundenen Zauberstäbe der Frau zeige, erklärt sie mir den Zweck der einzelnen Stäbe. Folgende 6 Stäbe kommen im Spiel vor: Annihilation (bewirkt sofortigen Tod), Anesthesia (bringt Gegner zum Schwanken), Dispel (neutralisiert die Wirkung von Magie), Sayonara (teleportiert Ärger aus dem Weg), Eversion (kehrt Inneres nach außen) und Levitation (läßt Gegenstände schweben). Die Frau gibt auch Auskunft über die vier verschiedenen Getränke: Potion of Death, Potion of Might, Potion of Forgetfulness und Potion of Healing. Ferner gibt sie Informationen über die Schriftrollen. Alle diese Angaben sollte man sich notieren. Im Schaukasten befinden sich ein sehr teures Stundenglas, ein Kaninchenfuß und mehrere „potions". Nach diesen Informationen gehe ich nach Mizniaport zurück.

Stablehouse
Ein Einhorn versperrt mir den Weg zum Sattel und zum Hufeisen. Ich zeige dem Einhorn die Seekiste und gebe sie ihm dann. Das Einhorn wird ins Paradies erlöst und mein Wert für Mitgefühl steigt.
Ich nehme das Hufeisen an mich. Um in den Stall zu gelangen, benötige ich mehr Kraft, also spreche ich, wie im Weinkeller, das Wort auf dem Amulett. Ich trete die Tür ein („break down the stall"), trete ein und nehme den Sattel an mich.
Diesen lege ich in Mizniaport ab.



Nun gehe ich wieder in das Moor, zurück zur...

...Edge of Storms
Ich nehme den Becher an mich und gehe nach Westen in die...

...Fields of Frotzen
Hier sieht alles zunächst grau aus. Eine etwas unheimliche Stimmung entsteht durch das ständige Krähen der Raben. Es gibt hier drei Vogelscheuchen, die sich äußerlich nicht unterscheiden. Man muß auf die Reaktion der Raben achten, um die richtige zu finden. Vor einer Vogelscheuche haben die Raben Angst („... squaking with fear"). Ich packe hier den Leierkasten aus, schließe ihn, stelle den Zeiger auf das Bild des Auges und drehe den Hebel nach rechts. Die Vogelscheuche erscheint jetzt in einer Farbe, die ich mir unbedingt merken muß.

Um den Schmetterling zu fangen, halte ich den Becher mit dem gezuckerten Rand in die Nähe des Schmetterlings (put the goblet near the butterfly). Jetzt warte ich einige Züge. In dieser Gegend finde ich auch eine weitere Schriftrolle sowie ein vierblättriges Kleeblatt.

Wenn dies alles erledigt ist, gehe ich in das Farmhaus. Ich warte dreimal, bis der Wind die Tür zuschlägt und das Haus sich in die Lüfte erhebt. Wenn das Haus gelandet ist, öffne ich die Tür, verlasse das Haus und befinde mich in FROON.
Unter dem Haus finde ich einen riesigen Stiefel. Wenn ich die Blumen betrachte, blinzelt mich eine Blume an und es erscheint ein winziges Wesen, das den zerstörten Stiefel betrachtet. Es folgen weitere kleine Wesen und der Bürgermeister, die mir dafür danken, daß sie vom Einfluß des „Heeled One" befreit wurden. Zum Dank darf ich mir einen Schlüssel aus der Juwelenbox aussuchen. Nun muß ich mich an die Farbe der Vogelscheuche erinnern, vor der die Raben Angst hatten. Die vorhin gemerkte Farbe ist die des Schlüssels, den ich nehme. Ich werde nun automatisch in die Fields of Frotzen zurückbefördert.
In einer Grotte steht ein Rosenbusch, von dem ich eine Rose pflücke. Nun kann ich diese Gegend nach Westen verlassen.

Intersection
Hier öffne ich den Leierkasten, stelle den Becher mit dem Schmetterling hinein, schließe den Leierkasten, stelle den Zeiger auf das Symbol der Uhr und drehe den Hebel nach links. Wenn ich den Kasten wieder öffne, hat sich der Schmetterling in eine Raupe verwandelt, die ich in den Rucksack stecke.

Magick Shoppe
Hier verkaufe ich den Becher (50 Zorkmids), den Leierkasten (30 Z) und die „vague outline" (20 Z). Ich befrage die Frau nach den Schriftrollen, die ich inzwischen gefunden habe. Zuletzt kaufe ich noch den Kaninchenfuß. Nun geht es zurück nach Mizniaport.

Boutique
Im Schaukasten finde ich einen Umhang, einen ledernen Waffenrock, sowie zwei Kettenrüstungen („scale mail" und „plate mail"). Ich kaufe die „scale mail" und den Umhang, die ich auch sogleich anlege, wodurch sich meine „armor class" erhöht. Nun heißt es, den Dschungel zu erforschen. Falls es Probleme mit der Anzahl der Gegenstände geben sollte, die man bei sich trägt, eignet sich Mizniaport als Ablageplatz.

Skyway Entrance
Hier muß ich unter Umständen warten, bis eine Gondel der Seilbahn kommt. Auf das Kommando „All aboard, please" steige ich ein („get into the gondola"). Wenn ich einmal herumfahre, erfahre ich alles Wissenswerte über den Dschungel, was aber nicht unbedingt erforderlich ist. Sobald die Gondel nur kurz vom ersten „support tower" nach dem Start entfernt ist, springe ich ab („jump onto the platform"). Bevor ich in den Dschungel hinabklettere, mache ich meine Waffe bereit („wield the longsword").

The Jungle
Als Monster warten ein Krokodil und ein „bloodworm" auf mich, die ich besiege, damit meine Erfahrung steigt. An Gegenständen finde ich einen Stoßzahn aus Elfenbein („tusk"), sowie einen weiteren Zauberstab und eine weitere Schriftrolle. Im Treibsand befinden sich Mutter und Baby „hungus", eine Kreuzung aus Schaf und Nilpferd. Ich lege zunächst den Mantel ab. Um an die Krokodilsträne im Idol heranzukommen, benötige ich die Hilfe von „mother hungus". Um sie von ihrem Baby wegzulocken, greife ich das Baby einmal an, was die Mutter wild macht. Wohin ich nun gehe, folgt sie mir. Ich muß aber bei jeder Richtungsänderung erst warten, bis sie in Sicht kommt. Ich locke sie zum Idol. Sobald „mother hungus" erscheint, klettere ich nach oben. „Mother hungus" versucht auch zu klettern, so daß ihr Rücken mir hilft, nicht die Balance zu verlieren. Ich kann nun den Juwel nehmen, der aber leider zu Boden fällt und von „mother hungus" gefressen wird. Der Unterkiefer des Idols, auf dem ich stehe, dreht sich nun nach innen und ich befinde mich in Dunkelheit im Innern des Idols. Ich mache die Laterne an und sehe mal wieder Moos, das ich natürlich wieder siebenmal drücke, bis mein Geschicklichkeitswert steigt. Um aus dem Idol herauszukommen, kann ich entweder die gleiche Technik wie beim Weinkeller anwenden oder ich nehme den Zauberstab, der Inneres nach Außen kehrt (... of eversion) („point the a... at the idol"). Nun gehe ich zu „mother hungus" und benutze den gleichen Zauberstab noch einmal, wodurch sie den Juwel ausspuckt, den ich schnell an mich nehme. Wenn ich jetzt den gleichen Zauberstab auch auf „baby hungus" richte, befreie ich es aus dem Treibsand und mein Wert für Mitgefühl steigt. Ich sollte übrigens nicht vergessen, die Laterne auszumachen! Ich ziehe den Mantel wieder an und begebe mich auf den nächstgelegenen Turm, um mit der Gondel zurückzufahren. Sobald die Gondel sich dem Turm nähert, springe ich auf („get into the gondola") und fahre nach Mizniaport zurück.

Magick Shoppe
Hier verkaufe ich das Juwel, für das ich die 1000 Zorkmids erhalte, mit denen ich das Stundenglas kaufen kann. Ich verkaufe noch den Stoßzahn für 40 Z. Nun begebe ich mich in den Wald.

The Forest
Den Angriff der grausamen Puppe und den des Höllenhundes kann ich am besten mit dem Zauberstab abwehren, der den sofortigen Tod herbeiführt (... of Annihilation). Meine Erfahrung steigt und ich erreiche „Level 5 Male Peasant".

An Gegenständen finde ich einen weiteren Zauberstab und eine Schriftrolle. Nun verlasse ich zunächst den Wald und begebe mich auf die Brücke, die ich zu Fuß nie überqueren kann.

On the Bridge
Hier nehme ich den Regenschirm an mich, öffne ihn und springe.

Babbling Brook
Da ich bei dem Sprung alle Gegenstände verloren habe, nehme ich diese zunächst wieder an mich. Da meine Ausdauer fast bei 0 war, warte ich bis sie wieder normal ist. Nun gehe ich durch den Wald wieder nach Gurth zurück.

Magick Shoppe
Die Frau gibt mir wiederum Auskunft über die mir noch unbekannte Schriftrolle und den neuen Zauberstab.

Mizniaport
Hier lege ich das Stundenglas, die Laterne, den Kaninchenfuß, die Rose, das Kleeblatt, das Hufeisen und den Pfeil ab. Nun fahre ich mit der Gondel - wie oben beschrieben - nach Thriff.

Chapel
Ich setze mich hin und höre dem Kardinal Toolbox zu, der von mir Rettung für Thriff erhofft. Ein Schriftzeichen, in den Schnee gezeichnet, hält die marschierenden Bäume davon ab, die Stadt zu zerstören. Der Kardinal hat nun Angst, da der Schnee schmilzt und er sucht einen Retter, der Thriff von der Bedrohung befreit. Bevor ich gehe, nehme ich noch das Fläschchen mit, das sich unter dem Kirchengestühl befindet.

Snowy Clearing
Hier betrachte ich das Schriftzeichen und nehme das silberne Ornament. Um an den Weihnachtsbaummonstern vorbeizukommen, zeige ich ihnen die Raupe, woraufhin sie mir den Weg nach Westen freimachen.

Mountain Trail
Hier öffne ich den Briefkasten und lese das Flugblatt, das sich in ein Paket verwandelt.

Sobald ich das Paket öffne, löst sich dieses auf und hinterläßt im Briefkasten eine Art Griffel, mit dem man Schriftzeichen einritzen kann („burin").

Laboratory
In dem Buch erhalte ich wichtige Hinweise, wie zum Beispiel die Kenntnis über das Schriftzeichen. Ich nehme das Buch auf und finde darunter eine schwarze Hemisphere, die ich ebenso wie das Buch mitnehme.

Mountain Trail
Um die Schneewehe aus dem Weg zu räumen, benutze ich den Zauberstab, der dieses kann ("... of Sayonara") ("point the ... at the snow wight").

Der Weg nach oben ist nun frei und ich erreiche "Level 6 Male Peasant".

Peak
Zunächst nehme ich den Ring aus dem Rucksack und lege ihn an ("wear the ring"). Ich nehme nun den Zauberstab of Dispel und richte ihn auf den Kraterrand ("point the ... at the dome"), was einen Vulkanausbruch hervorruft. Nun muß ich schnell zweimal nach Osten und dann nach Norden gehen, um der Lava auszuweichen. Da ich den Ring trage, kann ich mich nach Süden auf die heiße Lava begeben (??).

Lava Flow
Da das Schriftzeichen verschwunden ist, nehme ich mein Handwerkszeug (burin) und mache ein neues Zeichen ("inscribe a glyph with the burin"). Wenn die Lava erkaltet, ist das Dorf dauerhaft geschützt.

Chapel
Ich bitte jetzt den Kardinal um den Reliquienordner ("ask the cardinal for the reliquary"), den er mir auch gibt. In diesem Ordner befindet sich eine weiße Hemisphäre. Nun verbinde ich die schwarze mit der weißen Hemisphäre und erhalte eine graue Sphäre ("join the white hemisphere to the black hemisphere").

Mountain Pasture
An der Eiche warte ich, bis ein kleines Tier vorbeiläuft. Anschließend beseitige ich sofort die Fußspuren ("rub out the footprints"), damit die Jäger es nicht mehr fangen können. Es handelt sich um ein "minx", eine Kreuzung aus Kätzchen, Koalabär und kleinem Schwein. Dieses Tier ist besonders befähigt, Schokoladentrüffel ausfindig zu machen.
Ich warte, bis die Jäger verschwinden und nehme das "minx" auf. Auf meinem nun folgenden Weg muß ich das "minx" jedesmal wieder aufheben, wenn es aus meinen Armen springt!
Ich fahre nun mit der Seilbahn wieder nach Mizniaport zurück.

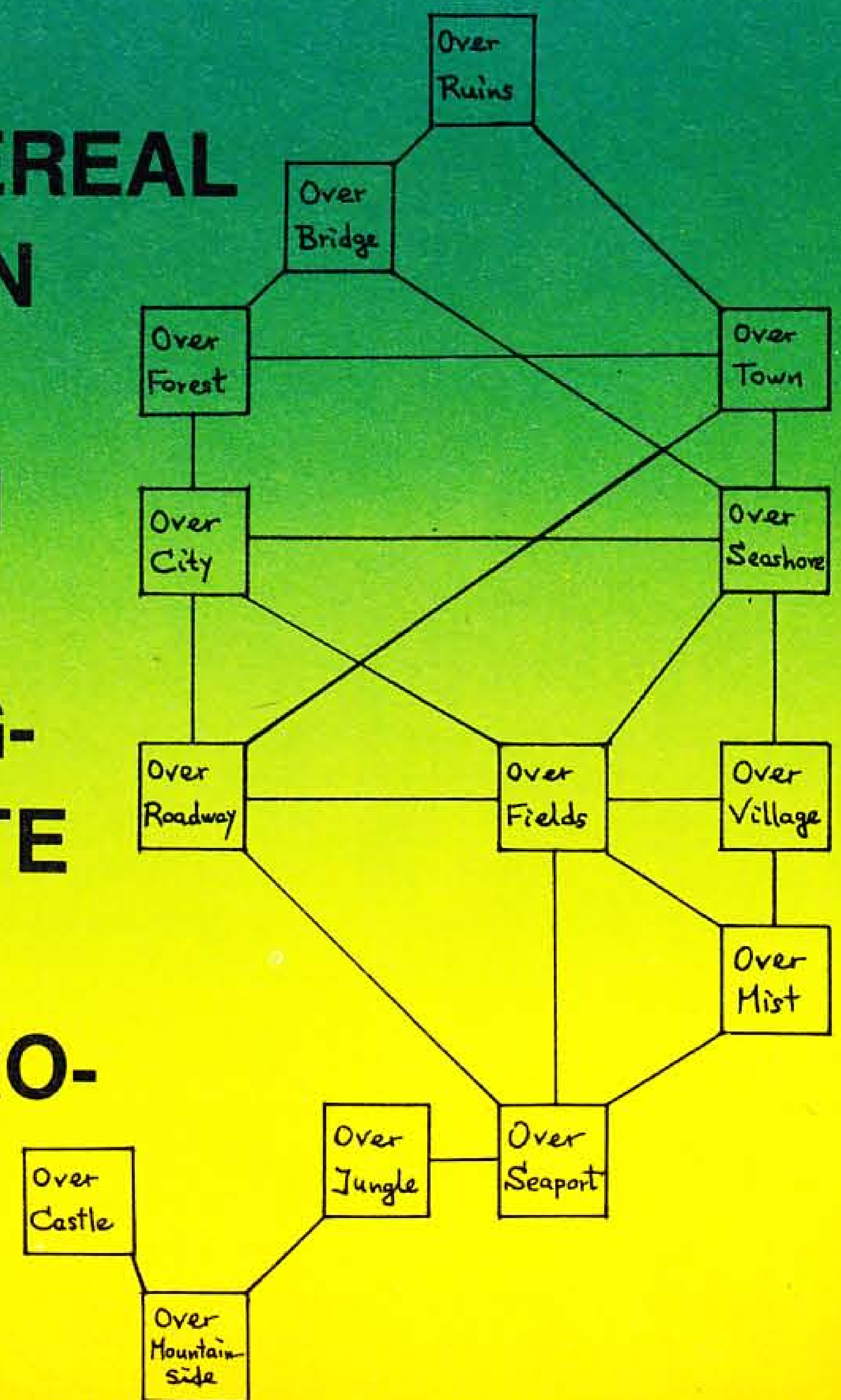
Boutique
Hier verkaufe ich die Raupe (5 Z), den Reliquienordner (2 Z) und das silberne Ornament (2 Z).
Vor dem Laden nehme ich die Pfeife, die Rose, den Sattel und das Stundenglas mit.

Magick Shoppe
Hier verkaufe ich das "burin" für 5 Zorkmids.

The Forest
Im Wald suche ich die Eiche und setze den "minx" unter den Baum ("put the minx under the oak tree"). Nach kurzer Zeit findet er einen Schokoladentrüffel, den ich schnell an mich nehme und in den Rucksack stecke. Nun zur Lichtung im Wald, wo ich auf einem großen Felsblock ein Rätsel finde. Ich spreche die Antwort (einfach YOUTH eingeben) und es tut sich ein See der ewigen Jugend auf. Ich begebe mich in den See. Dies ist wichtig für den Schokoladentrüffel, der dadurch für immer präserviert wird. Ich verlasse den See wieder, wenn der Schokoladentrüffel braun geworden ist.
Nun geht's ans Fliegen. Ich blase die Pfeife, woraufhin das zu Beginn von mir behandelte "pterodactyl" angeflogen kommt. Ich kann insgesamt dreimal mit ihm fliegen. Ich lege den Sattel auf, nehme den "minx" wieder in den Arm und gebe "fly" ein. Um die richtige Richtung zu finden, betrachte ich die Rose und stelle fest, daß es sich um eine Kompaßrose handelt. Um z.B. nach NE zu fliegen, drehe ich die Rose in die gegenüberliegende Richtung, also nach SW, damit der Wind von dort mich nach NE treibt. Ich fliege bis "OVER RUINS", wo ich lande (einfach "land" eingeben). Ich steige ab und befinde mich in den Ruins of Pheebor.

THE ETHEREAL PLAIN OF ATRII

FLUGKARTE MIT PTERODACTYL



The Ruins of Pheebor
Ich steige vom "pterodactyl" ab, nehme den "minx" auf und bereite meine Waffe vor ("wield the longsword"). Ich werde von einem leichenschänderischen Geist angegriffen ("ghoul"), den ich besiege, damit meine Erfahrung steigt. Nun kann ich den Spaten aufnehmen. Desweiteren liegt hier auch eine Flasche mit einem Zaubertrank herum. Wenn der "untote Krieger" erscheint, werfe ich das Fläschchen, das ich unter der Kirchenbank in Thriff gefunden habe ("vial") auf ihn. Der Krieger löst sich in Flammen auf und meine Erfahrung steigt. Auf der Plaza stelle ich mich unter den Bogen ("stand under the arch") und nehme das Stundenglas und den "minx". Ich drehe das Stundenglas um ("turn over the hourglass") und ich befinde mich im Pheebor der Vorzeit (siehe Karte "Pheedabor Through the Ages"). Ich begebe mich zum "Battleground" und werfe den Schokoladentrüffel in den Graben. Daraufhin erscheint ein Reiter, der einen Helm trägt. Wann auch immer das Stundenglas abläuft, dreht man es rechtzeitig wieder um. Nun muß ich mit dem "minx" vorwärts in der Zeit gehen, bis "Desolation".

Hier setze ich den "minx" ab, der zu graben anfängt, einen Trüffel und den Helm findet. Den Helm nehme ich an mich. Nun geht es zurück unter den Bogen. Wenn das Stundenglas abläuft, verlasse ich den Standort unter dem Bogen und die Ruinen von Pheebor.

North Chasm
Ich blase die Pfeife, besteige das "pterodactyl" und fliege, wie oben beschrieben, bis über die Burg, wo ich lande.

Royal Garden
In diesem königlichen Garten

versteckе ich mich hinter dem Morgiabusch. Ein Schnabeltier ("platypus") erscheint, dessen Aktionen ich genau beobachte. Es öffnet ein Geheimfach in der Statue, in der sich ein Glas befindet. Es öffnet dieses, und zum Vorschein kommt ein kleiner Ring, mit dem man Seifenblasen machen kann (auf geht's...) . Die Blase verwandelt sich in einen kleinen Spiegel. Das Schnabeltier stellt das Glas wieder weg und verschwindet. Bevor ich mein Versteck verlasse, nehme ich noch die Wurzel des Morgiabusches und esse diese, woraufhin sich meine Stärke erhöht. Nun gehe ich zur Statue, öffne diese und nehme das Glas an mich, das ich im Rucksack verstaue. Nun rufe ich mit der Pfeife zum letzten Mal das "pterodactyl" und fliege bis Mizniaport ("Over Seadaport").

Mizniaport
Den Sattel nehme ich mit und verkaufe ihn für 4 Z in der Boutique. Den Spaten kann ich für 2 Z verkaufen. Nun gehe ich zum...

...Magick Shoppe
Hier verkaufe ich zunächst das Stundenglas (500 Z) und die Rose (20 Z). Dann befrage ich die Frau nach allen "potions". Falls ich den Trank der Aufklärung ("potion of enlightenment") noch nicht besitze, kaufe ich ihn. Nun muß ich aufmerksam lesen: ich schüttele die Flasche und trinke die Flüssigkeit, woraufhin mein Intelligenzwert steigt. Nun setze ich den Helm auf, der meine Waffenklasse und meine Intelligenz erhöht. Ich lese nun das Zauberwort auf der Schriftrolle ("... of Honing"). Wenn ich mein Schwert halte und das Zauberwort sage, erhält meine Waffe einen besonderen Zauber. Die Zauberstäbe kann ich jetzt für 10 Z pro Stück verkaufen. Jetzt wieder zurück nach Mizniaport.

Boutique
Hier lege ich die "scale mail" ab und verkaufe diese. Nun kann ich die "plate mail" kaufen und anlegen. Bevor ich mich nun dem Endspiel stelle, muß ich folgende Dinge bei mir haben: das Hufeisen, den Kaninchenfuß, das Kleeblatt, den Helm auf dem Kopf, das Glas, mit dem ich Blasen herstellen kann, die Schriftrolle des Schutzes ("... of Protection"), die graue Sphäre und mein Schwert. Nun fahre ich mit der Seilbahn wieder Richtung Thriff und begebe mich - durch den Dschungel -zur "Rock Wall".

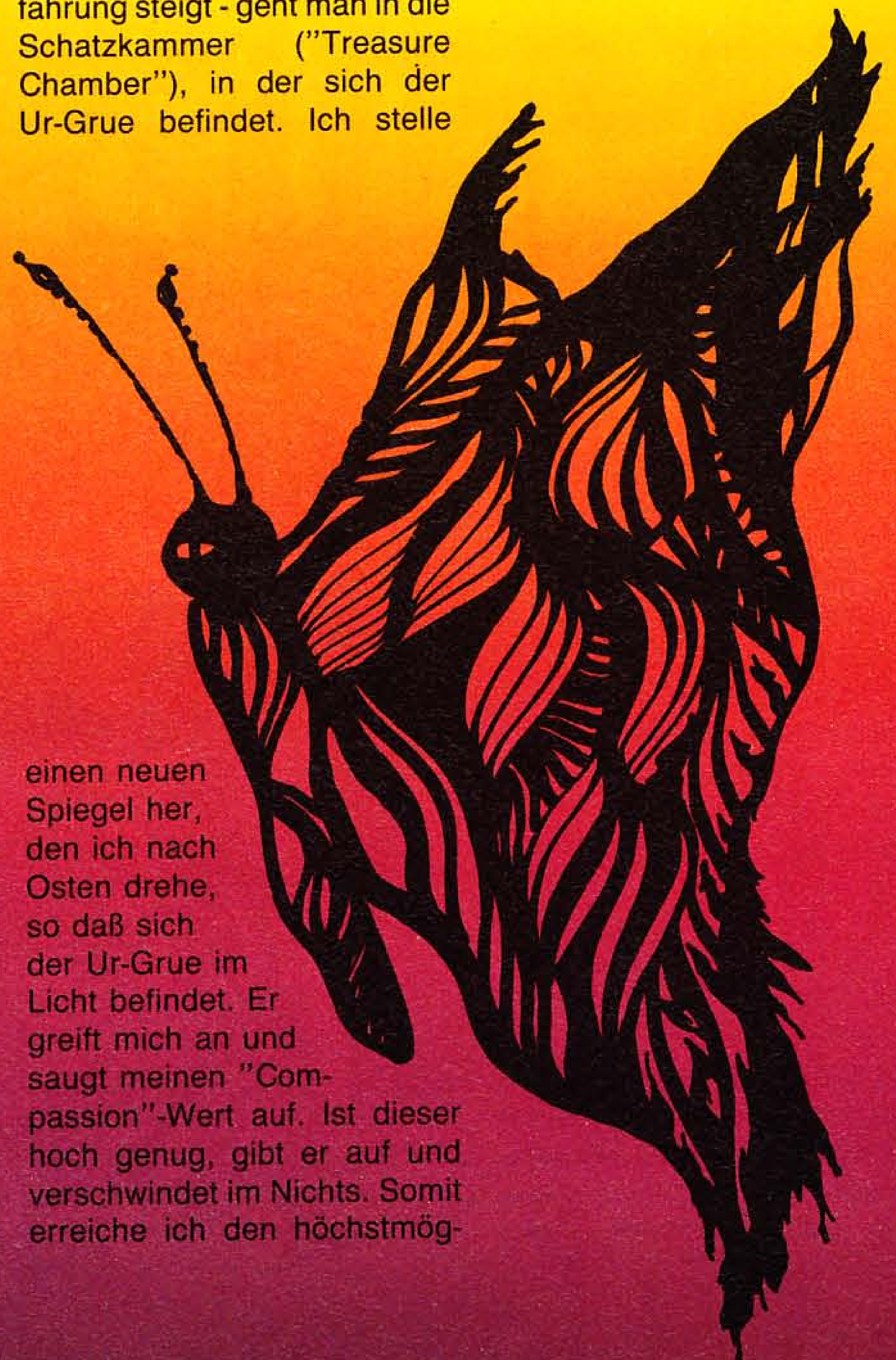
Rock Wall
Hier sehe ich zunächst in die graue Sphäre und sehe einen Krieger, der ein Geheimwort spricht, woraufhin im Fels eine Tür entsteht. Nun sage ich dieses Zauberwort (say "...") und erhalte die Tür in die Unterwelt, die ich öffne. Bevor ich eintrete, lese ich die Schriftrolle des Schutzes und sage das Wort, das sich auf ihr befindet. Nun ist meine Rüstung so gut geschützt, daß ich den Kampf mit den fiesesten Monstern aufnehmen kann. Nun mache ich noch schnell meine Waffe bereit ("wield the longsword") und gehe dann durch die Tür.

Underground
Hier kommt man mit normalen Lichtquellen nicht weiter. Ich nehme das Glas, öffne es, nehme den Ring und mache eine Blase ("blow a bubble"). Es entsteht - wie bereits vorher beobachtet - ein Spiegel, der nun noch in die entsprechende Richtung gedreht werden muß. Ein Beispiel: Ich trete im ersten Raum von Südosten ein und will nach Südwesten gehen. Der Spiegel muß nun nach Süden gedreht werden, damit das von SO einfallende Licht nach SW reflektiert werden kann. In jedem weiteren Raum hinterlasse ich so einen Spiegel und drehe ihn in die entsprechende Richtung, so daß der nächste Raum Licht hat. Als Hilfe dient die Karte auf dem Bildschirm: liegt ein Raum im Dunkeln, ist auf dem Bildschirm ein Fragezeichen, hat er Licht, verschwindet dieses.
Leider erschweren einige Monster das Vorankommen. Die lauernden Gestalten ("lurking presences") sind Grues und erscheinen nur im Dunkeln. Also geht man erst einmal ohne Licht weiter. Sie werden mit dem Schwert angegriffen. Da sie die härtesten Gegner sind, kann der jeweilige Kampf lange dauern. Hat man den ersten besiegt, erhält man "Level 7 Male Peasant", nach dem Sieg über die zwei weiteren "lurking presences" erhält man den Status "Level 8 Male Peasant". Bei Licht gibt es dann noch sogenannte "Lucksuckers", die die gesetzten Spiegel zerstören. Es handelt sich um eine schwarze Katze, einen sich drehenden Regenschirm, eine Trittleiter und eine laufende Zahl 13. Falls diese Monster bereits gesetzte Spiegel zerstören, kann man sich im Dunkeln bewegen und neue Spiegel bilden. Gegenmaßnahmen sind die Glücksbringer, die man auf die "lucksuckers" wirft: das Hufeisen, das vierblättrige Kleeblatt und der Kaninchenfuß. Hat man drei dieser "lucksuckers" beseitigt - die Erfahrung steigt - geht man in die Schatzkammer ("Treasure Chamber"), in der sich der Ur-Grue befindet. Ich stelle einen neuen Spiegel her, den ich nach Osten drehe, so daß sich der Ur-Grue im Licht befindet. Er greift mich an und saugt meinen "Compassion"-Wert auf. Ist dieser hoch genug, gibt er auf und verschwindet im Nichts. Somit erreiche ich den höchstmöglichen Statuswert: "Level 0 Male Novice". Dies klappt aber nur, wenn der "Compassion"-Wert auch hoch genug ist. Man erreicht dies dadurch, daß man den "minx" vor den Jägern rettet und das Einhorn und das "baby hungus" befreit.

Um an die Kokosnuß von Quendor zu gelangen, durchsuche ich die ganze Beute ("search the plunder"). Nun kann ich warten oder den Rückweg antreten. Nach einigen Zügen, gibt es eine große Explosion und die Decke der Höhle bricht zusammen. Als ich wieder erwache, befinde ich mich - wie am Anfang - bei Y'Gael und das Spiel ist beendet.

Fazit
"Beyond Zork" ist ein äuerst umfangreiches, sehr schwieriges, aber auch ein sehr spannendes Spiel. Viel Spaß beim Nachspielen!

Wolfgang Fröde



Die ultimativen Tips zu COSMIC PIRATE

Jawoll, hier sind sie: Die ultimativen Tips zu COSMIC PIRATE! Dieser Smash-Hit von PALACE ist ja wahrlich ein kniffliges Actionspiel und dürfte jedem Spieler schon großes Kopfzerbrechen bereitet haben. Bevor wir Euch das umfangreiche Material aber vorlegen, wollen wir noch ein dickes Dankeschön an Pete Stone von PALACE loswerden, dem wir die Unterlagen verdanken!

MAXIMIERUNG DES PIRATEN-STATUS

Am Beginn jeder Mission sollte man ein paar tausend Punkte sammeln, bevor man durch das erste Tor fliegt. Der Score sollte während der ganzen Mission auf diesem Level bleiben, so daß man immer genug Punkte hat, um den Zoll für einen der Sub-Sektoren bezahlen zu können. Dies bedeutet auch, daß Ihr neben den notwendigen Alien-Abschüssen (notwendig, um den Zoll zu bezahlen), auch "unnötige" Abschüsse tätigen solltet, die für den Piraten-Status doppelt gezählt werden!

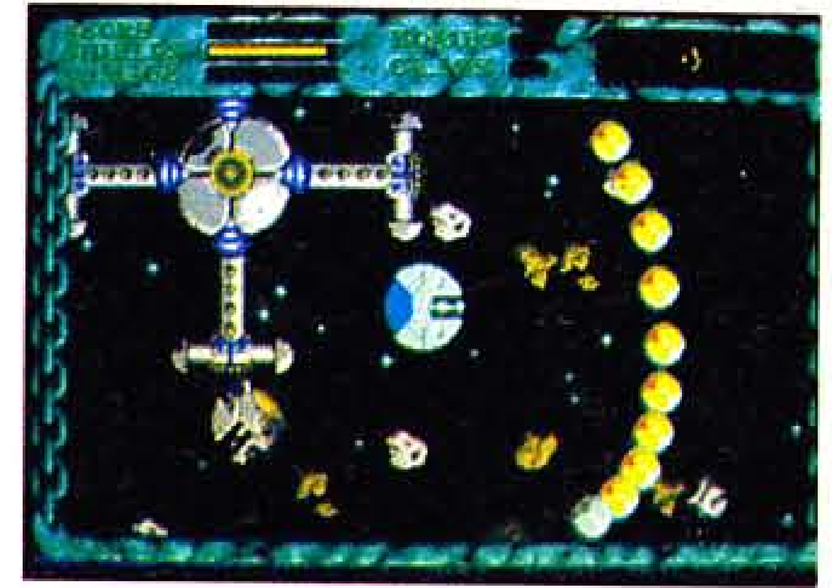


Der Weltraum - unendliche Weiten
Fotos (4): Amiga

VERBESSERTE SCHIFFSAUSRÜSTUNG

Sobald man genug Geld hat, sollte man sich zuallerest bessere Schutzschilder kaufen. Sie sind die bei weitem beste Zusatzausrüstung und erhöhen die Überlebenschancen beträchtlich. Die Wirkung der verbesserten Schilde ist ebenso subtil wie unauffällig: Ihre Aufladezeit verkürzt sich extrem. Wenn Ihr also versucht seid, zunächst eine andere Waffe oder einen anderen Antrieb zu kaufen - tut es nicht. Nach dem Schild sollte der nächste Kauf eine neue Waffe sein, aber nehmt nicht die billigsten Modelle, denn sie tun nichts anderes, als die Schußrate der Munition zu erhöhen. Die teureren Modelle können dagegen Aliens mit einem Schuß vernichten, was besonders auf den Planeten sehr nützlich ist.

Die zusätzlichen Antriebsaggregate benötigt Ihr eigentlich nicht. Zwar erhöhen sie Eure Geschwindigkeit und verbessern die Beschleunigung, aber da Ihr Euch sowieso schneller bewegen könnt als alle anderen Objekte, solltet Ihr Euren Score nicht dafür opfern.



Außerdem kann es passieren, daß man sich mit dem neuen Antrieb schon wieder viel zu schnell bewegt, um noch gezielt agieren zu können.

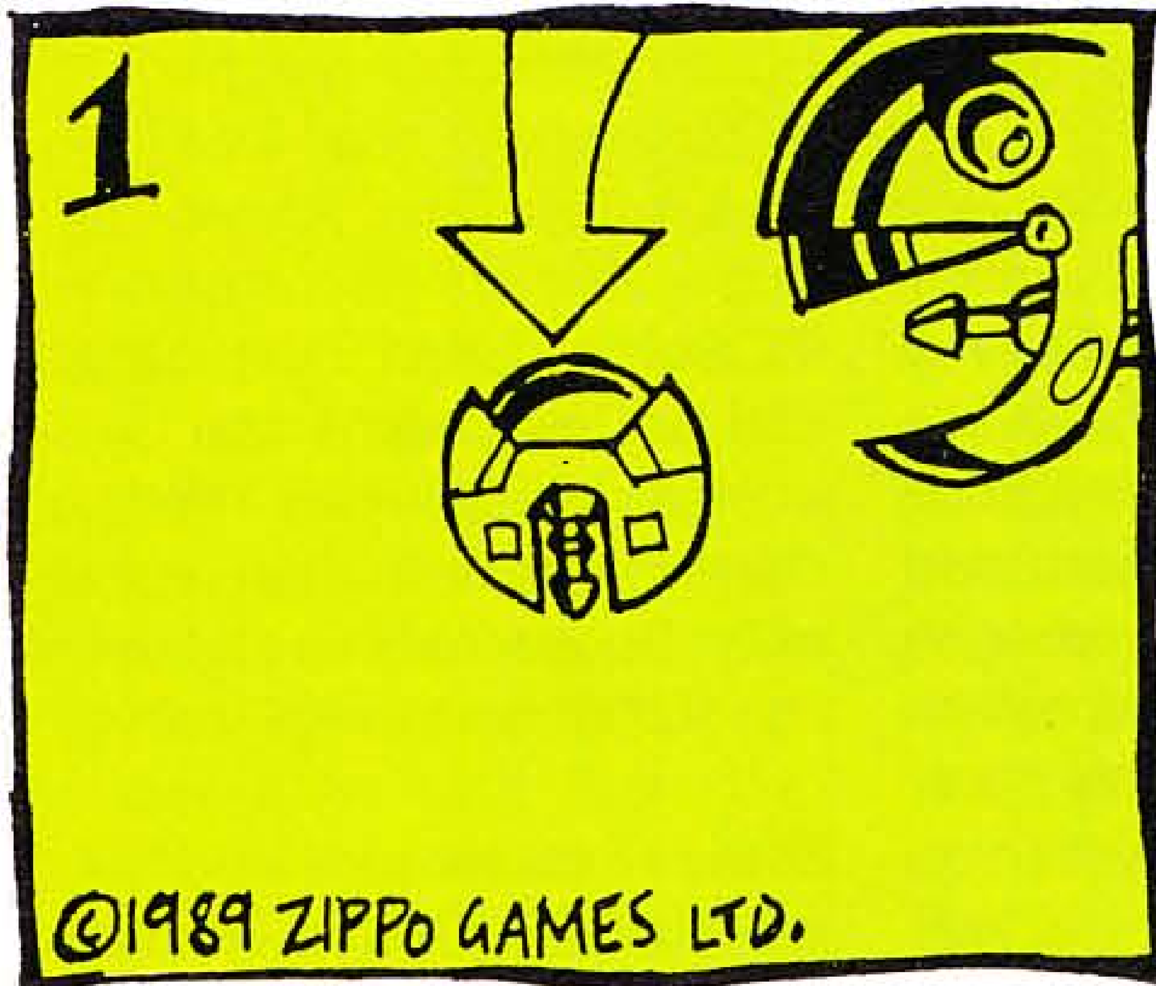
BONUS

Bonusobjekte erscheinen rein zufällig, wenn ein Alien vernichtet wird, und wenn sie nicht schnell aufgesammelt werden, verwandeln sie sich in tödliche Suchraketen. Außer schnellen Reaktionen gibt es keine wirksame Strategie gegen die Raketen, so daß Ihr am besten alle Bonusobjekte einsammelt, die auf dem Screen erscheinen. Die nützlicheren Boni verwandeln sich am schnellsten (besonders der schwarze,

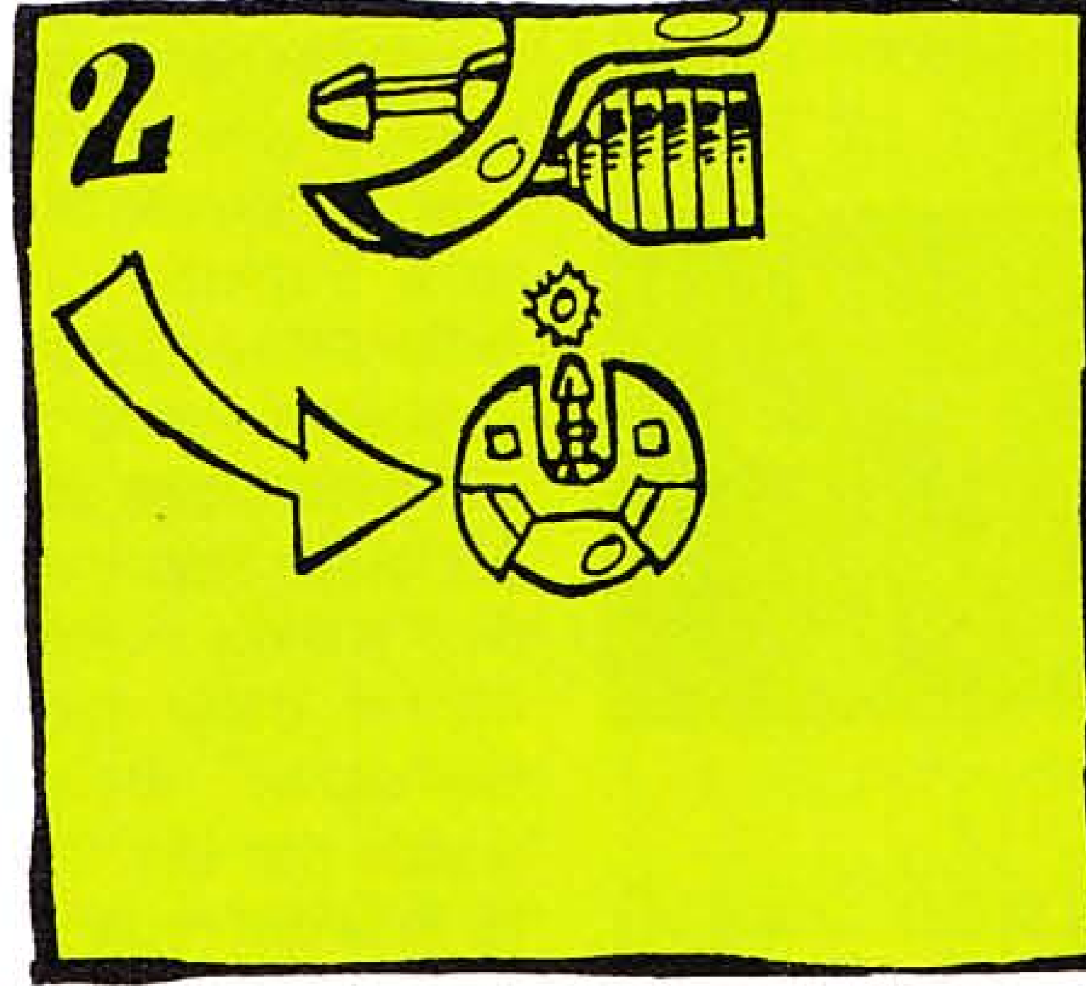


Diese intelligenten Bösewichte versuchen immer, ihre Kanonen auf Dich zu richten - also aufpassen!

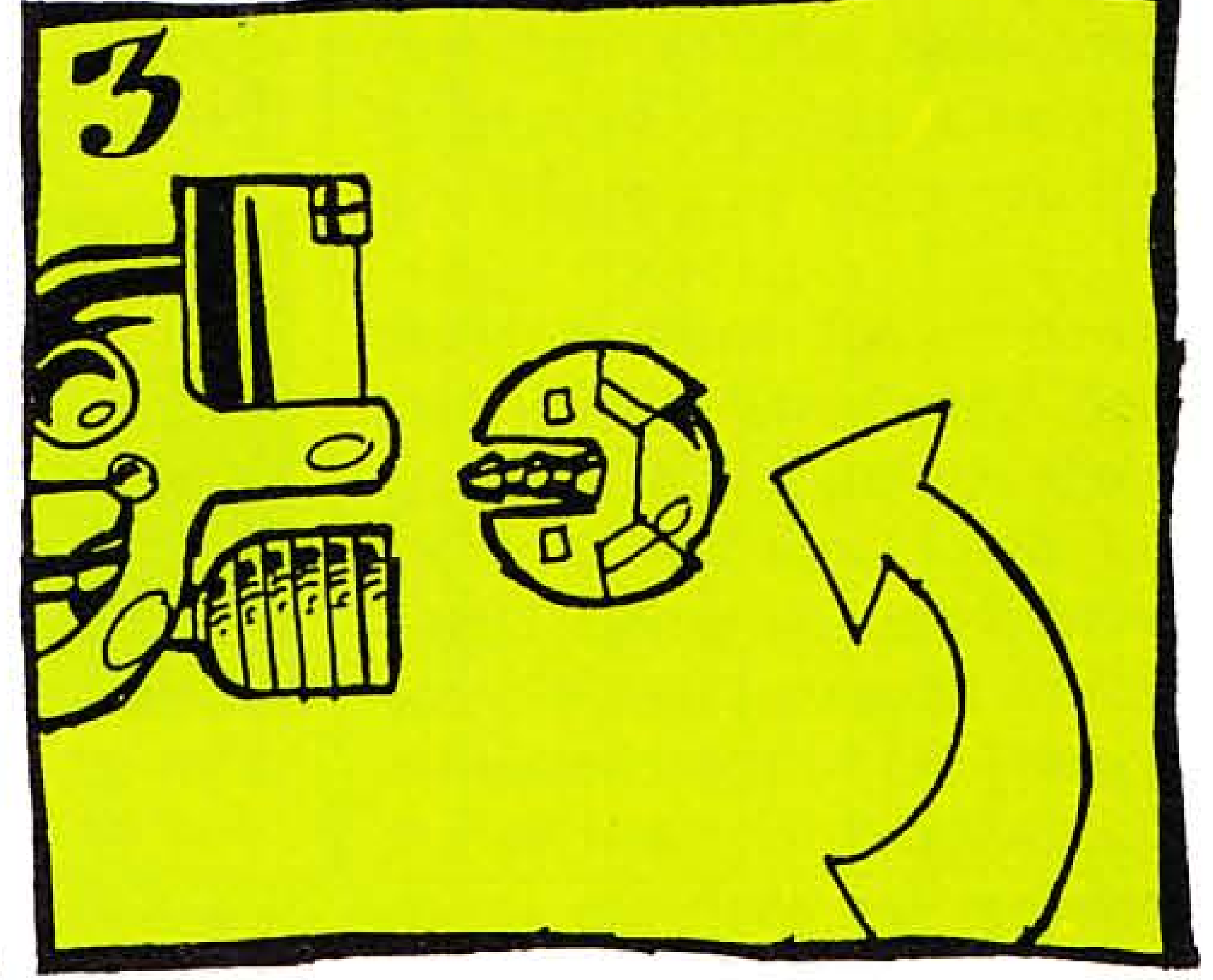
GUPPY GUNNER — SPACE SECTION



Der Guppy (rechts oben) versucht immer an die rechte Seite Deines Schiffes zu kommen, um Dich von dort zu beschießen. Fliege unterhalb von ihm.



Schieße ihn einmal an, um ihn von Dir wegspringen zu lassen.

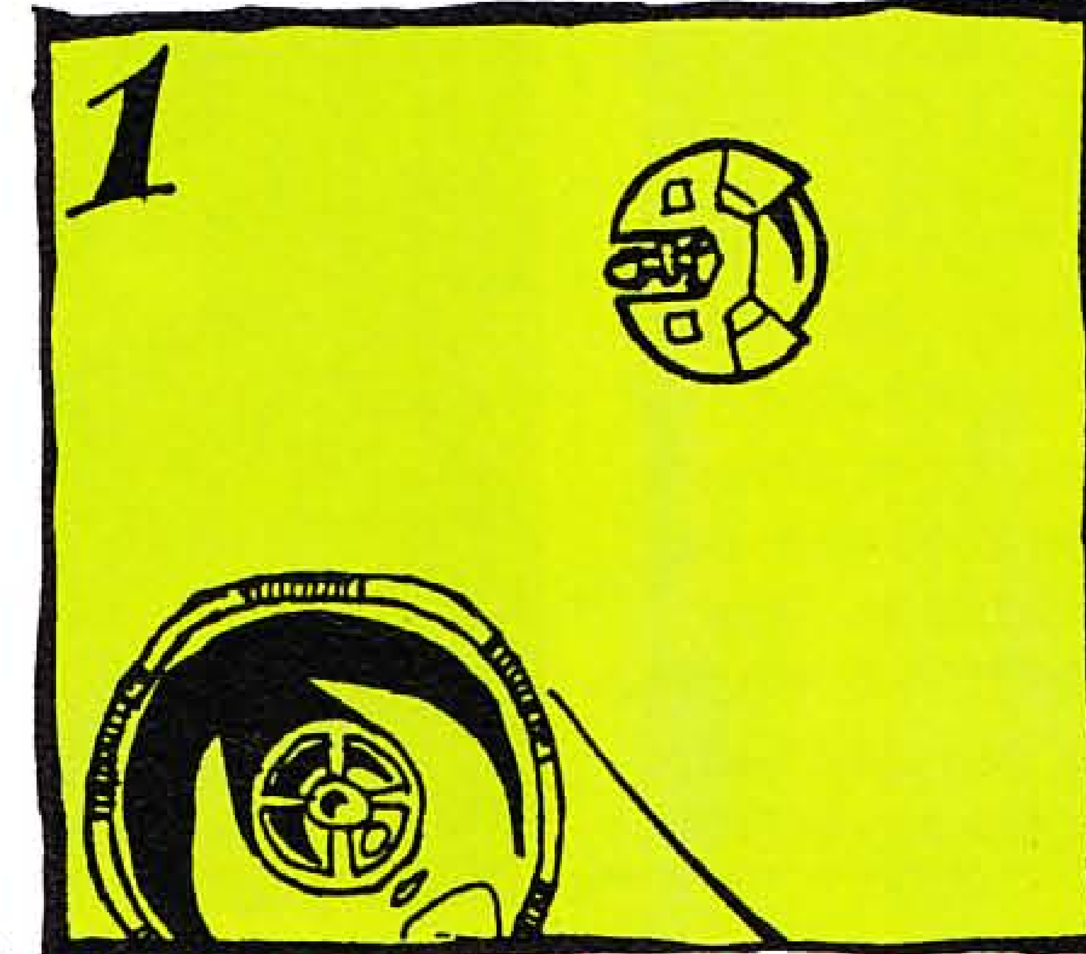


Fliege an sein Heck und beginne mit einem Schnellfeuer. Folge dem Guppy, wenn er wegspringt.

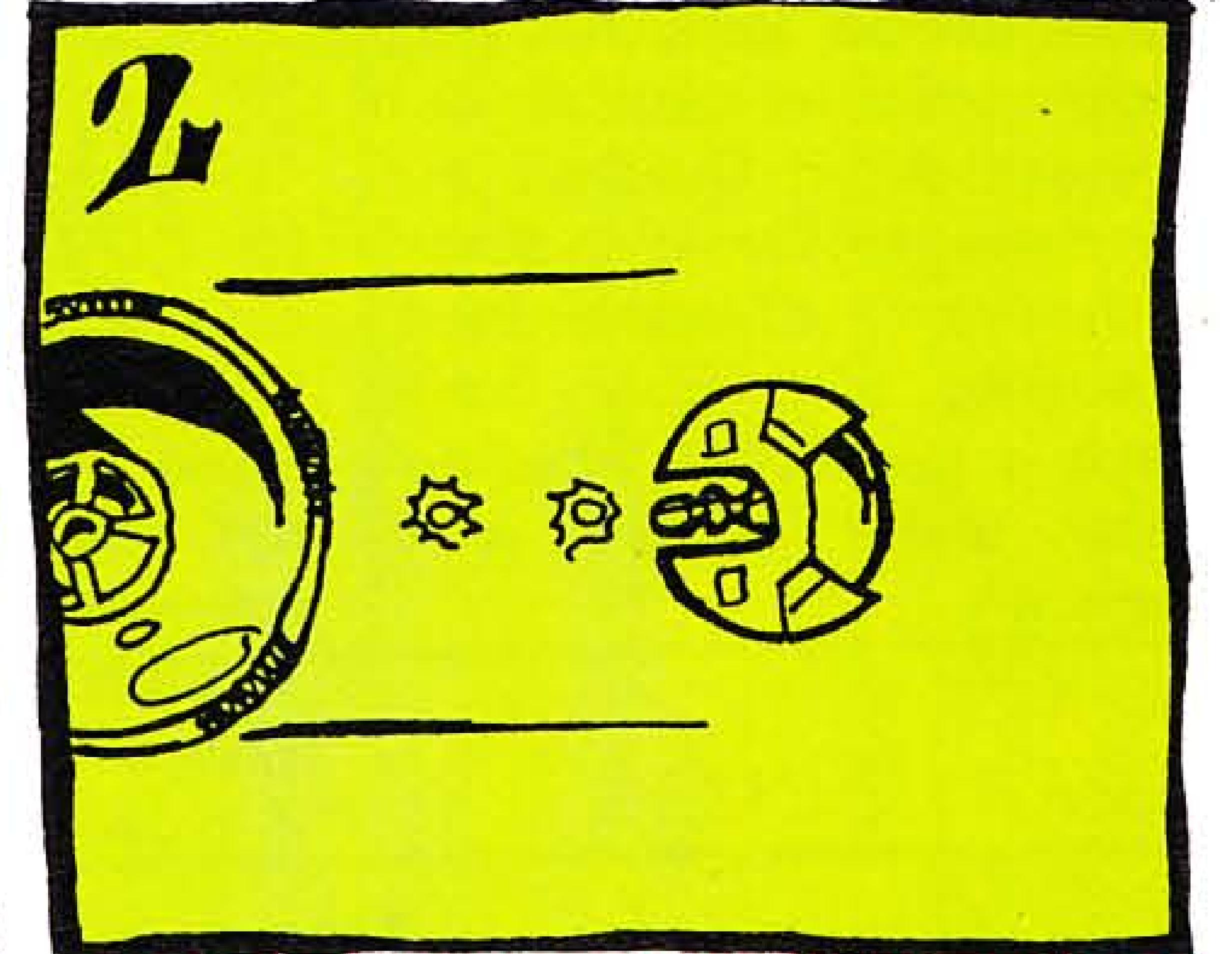
UFO'S — PLANET SECTION



Berühre niemals das UFO, denn sonst gerätst Du unter es - und das ist sehr gefährlich!



Das UFO bewegt sich in kreisförmigen Bahnen. Bleib stehen und warte wie bei der Schlange.

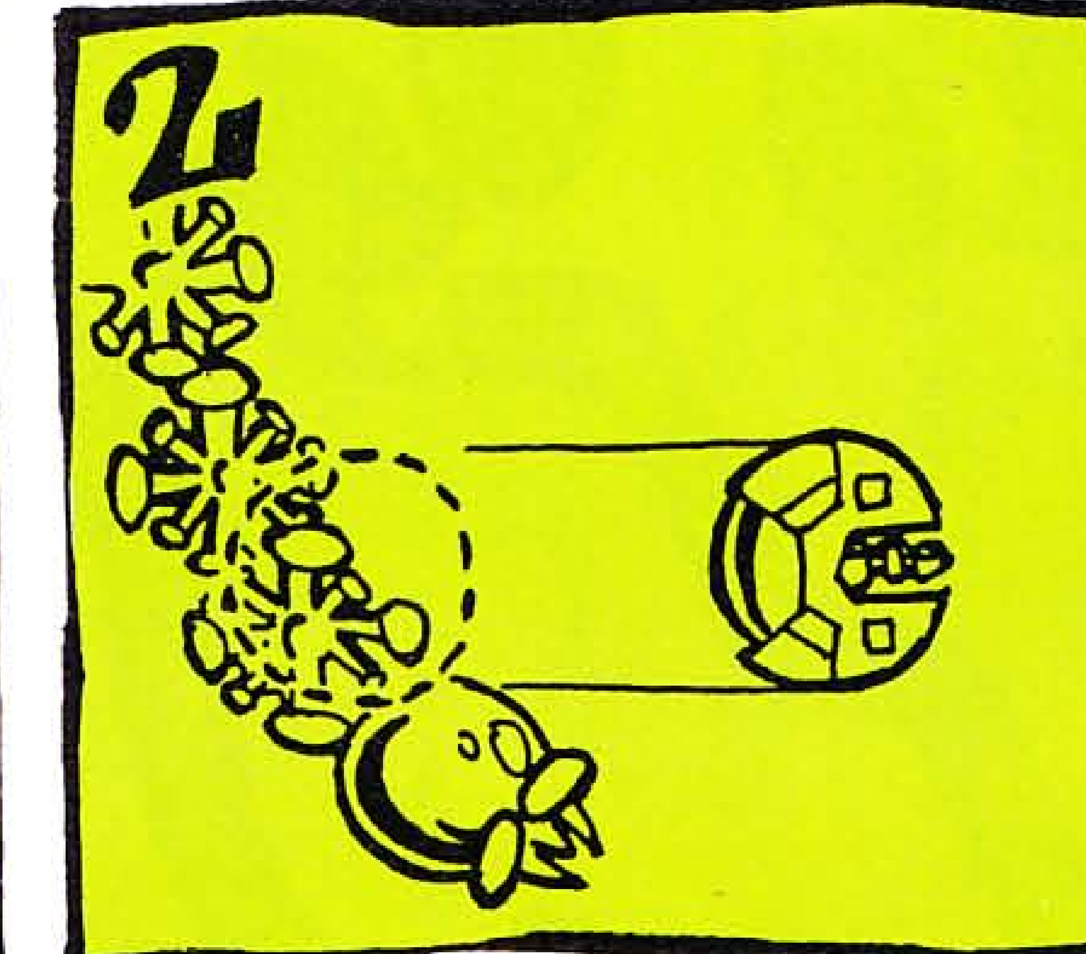


Schieße dann auf das UFO und verfolge es schießend in geringem Abstand. Paßt aber auf, daß Ihr nie zu dicht oder zu weit von ihm entfernt seid.

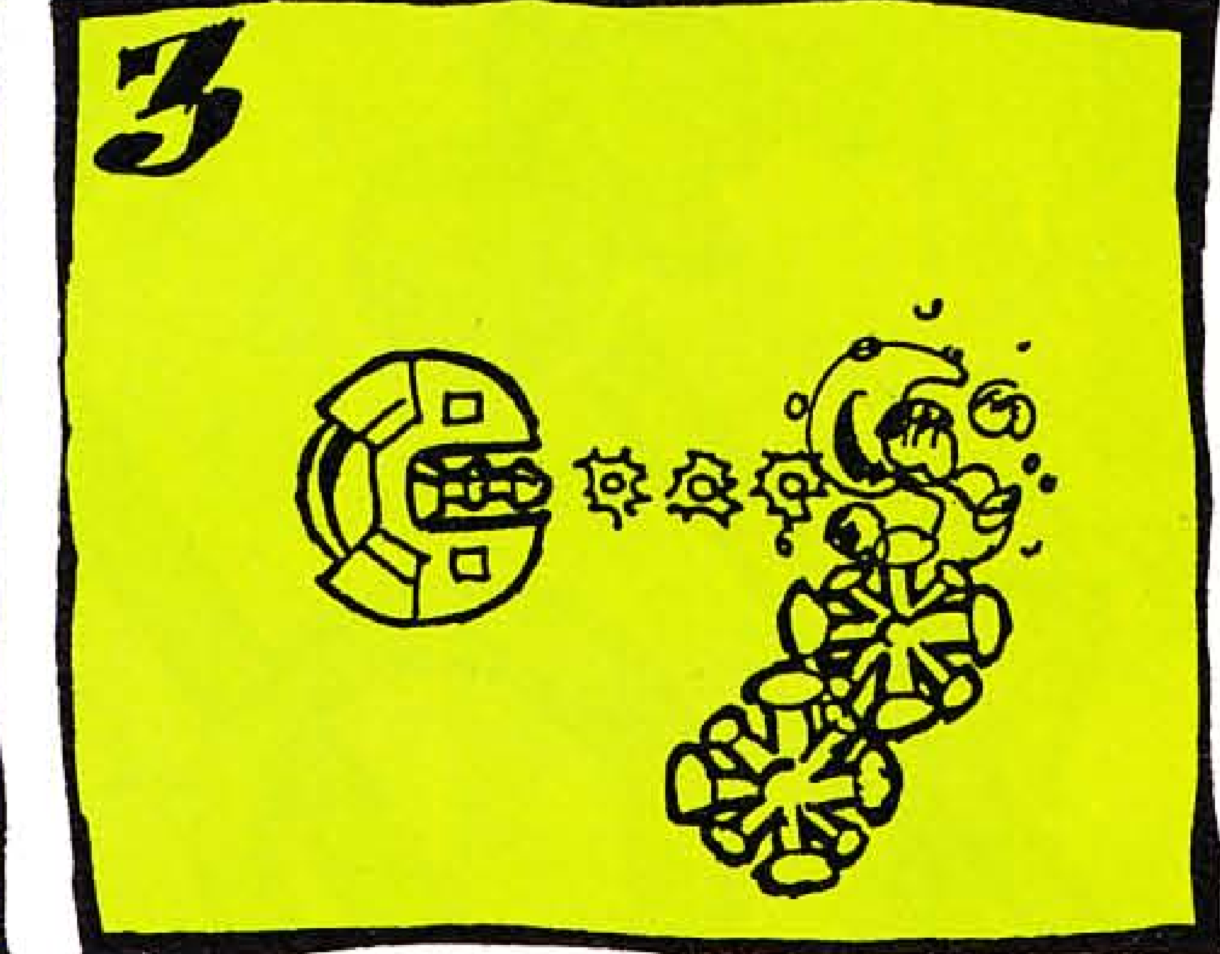
SPACE SNAKES — SPACE SECTION



Die Schlangen kommen in direkter Linie auf Dich zu. Bleibe stehen und warte, bis sie nahe bei Dir sind.



Fliege zur Seite und warte. Die Schlange wird Dein Schiff nun kreisförmig umfliegen.



Beschieße jedes Schlangenglied, wenn diese in Deine Schußlinie kommen.

durchsichtige), also nehmt Euch diese zuerst vor. Denkt aber bitte daran, daß die roten Boni alles andere auf dem Screen zerstören, einschließlich der anderen Bonusobjekte!

Wenn Ihr auf einem Planeten seid, aber keine wirklich gute Waffe besitzt, solltet Ihr besser auf die Flugzeuge schießen und nicht auf die großen Untertassen. Mit etwas Glück hinterlassen die abgeschossenen Flugzeuge einen roten Bonus, mit dem Ihr auch die Untertasse vernichten könnt, ohne daß Ihr selbst was abbekommt, und bezahlt bekommt Ihr diesen "Abschuß" auch noch.

DIE SEKTOREN-KARTE

Wenn Ihr Eure Route durch die Sektorenkarte plant, denkt bitte daran, daß der einfachste Weg nicht immer der kürzeste ist. Die schwarzen Quadrate auf der Karte sind Zonen, in denen man keinen Zoll bezahlen muß, allerdings wird Euer Schiff nach erfolgreicher Absolvierung dieser Zonen nicht repariert.

SPACE TRUCKS & SMART BOMBS

Bevor Ihr den Subsektor erreicht, in dem es den Spacetruck gibt, solltet Ihr Euch versichern, genügend Smart Bombs an Bord zu haben.



Hier ist es also nun, das miese UFO!

Wenn Ihr den Space Truck mit den Smart Bombs angreift, versucht so viel Truck-Kanonen wie möglich von dem Truck zu vernichten, denn die Kanonen sind seine verwundbarsten Teile. Jede Smart Bomb vernichtet dabei alle Kanonen, die von dem Truck gerade auf dem Screen sichtbar sind.

GEHEIME FEATURES

Bei COSMIC PIRATE gibt es eine ganze Menge versteckter Features. Wir wollen an dieser Stelle nicht alle Cheats verraten, aber hier sind ein paar umgemein praktische Tips:

1) Versucht mal, im Pause-Modus den "." zu drücken...

2) In dem Simulatorspiel DISASTEROIDS ist die Punktzahl für die abgeschossenen Asteroiden **nicht zufällig,** auch wenn dies den Anschein haben sollte. Vielmehr könnt Ihr durch eine bestimmte Strategie sehr hohe Punktzahlen erreichen! Außerdem solltet Ihr unbedingt versuchen, jede vierte Welle von Asteroiden zu vernichten. Die Asteroiden müssen dort zwar jeweils zweimal getroffen werden, dafür wird aber bei erfolgreicher Beendung der Runde der Schiffsschaden zu 15 Prozent repariert.

3) Antriebsaggregate, Extrawaffen usw. arbeiten auch in den Simulatoren. Dies ist besonders nützlich bei DISASTEROIDS.

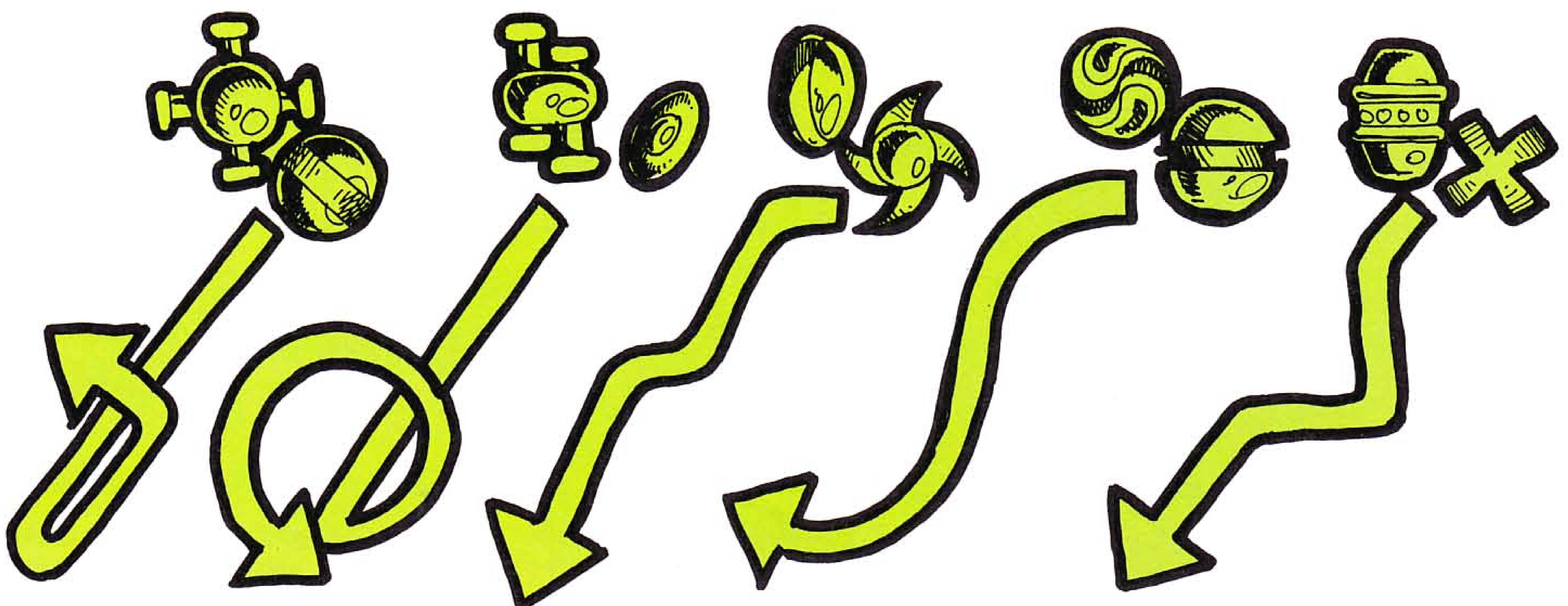
4) Der Besuch von Planeten kann den Angriff von Spacetrucks einfacher machen!

5) Zuguterletzt noch eine kleine Besonderheit am Rande: Jede Kopie der Amiga-Version von COSMIC PIRATE ist **einzigartig** . Der wesentliche Unterschied betrifft das Kontroll-Panel während des eigentlichen Spiels, denn es ist bei jeder Kopie anders gestaltet!

Dieses Feature wird initialisiert, wenn COSMIC PIRATE das erste Mal gespielt wird, aber es soll einen Weg geben, diese Initialisierung wieder zu löschen!



Diese Raumschiffe folgen bestimmten Flugbahnen - lerne sie gut!



ROCKET RANGER

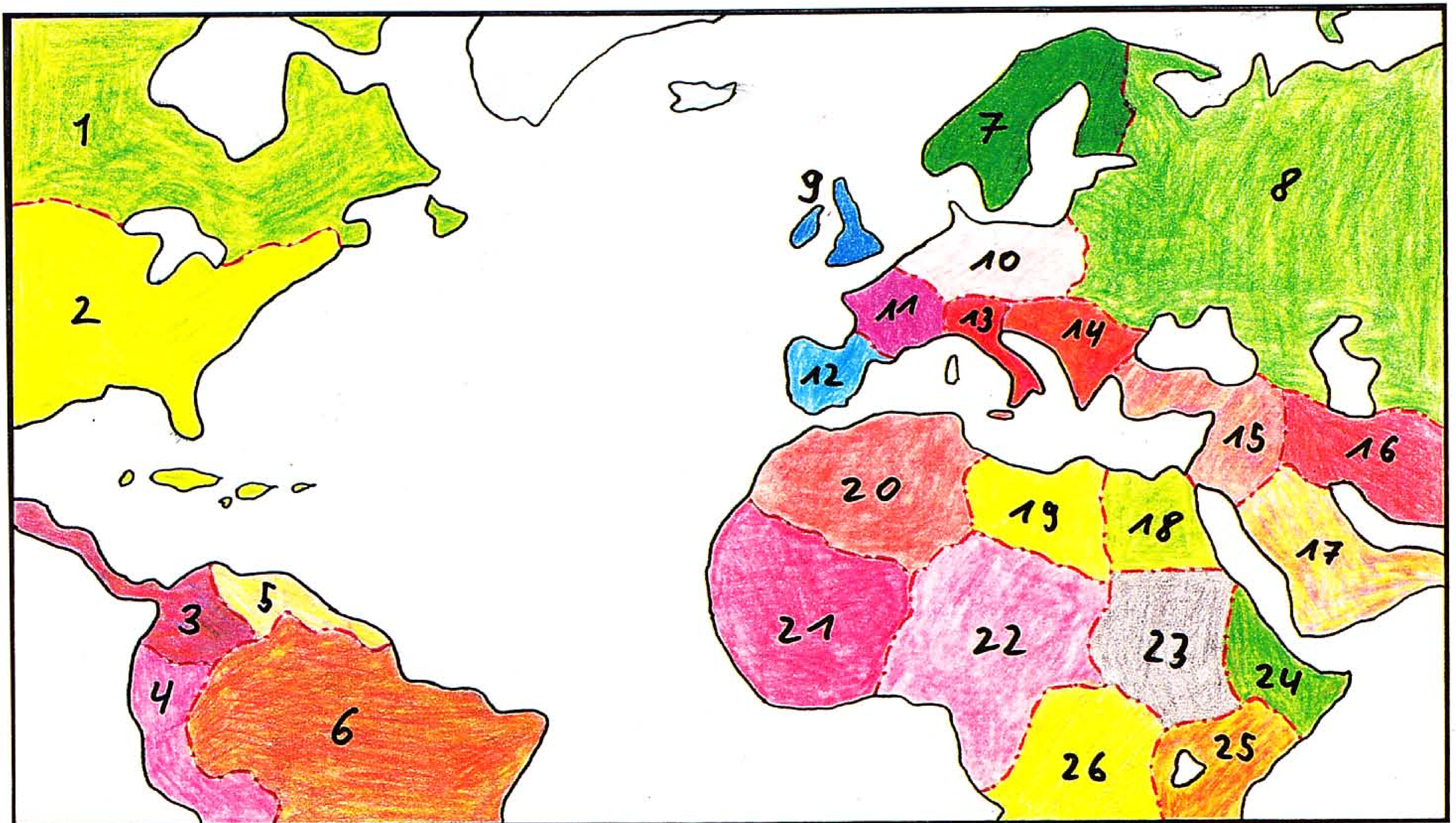
Letztendlich haben wir doch noch ein Plätzchen für die **ROCKET RANGER**-Lunarium-Geschichte gefunden. Hier die nötigen Erklärungen: Die Algerien-Tabelle ist die Tabelle, an der man sich zum Verständnis der anderen Tabellen orientieren muß. Die Länder, die auf dieser Tabelle eingezeichnet sind, hat man aus Platzgründen weggelassen. Naja, bringen wir doch erst einmal ein Beispiel: Wir wollen also von Nigeria nach Venezuela fliegen. Also schauen wir uns die Tabelle von Nigeria an (weil's von da losgeht) und suchen uns raus, wo wir in der Algerien-Tabelle Venezuela finden (rechts, dritte Eintragung von unten). Nun suchen wir in der Nigeria-Tabelle rechts die dritte Eintragung von unten heraus (Jugoslavien ist in die Mitte gerutscht). Hier steht eine "43". So einfach ist das. "Atlantic" ist übrigens der Zeppelin. Kam von Alexander Kroh!

1. Canada
2. U.S.A.
3. Columbia
4. Peru
5. Venezuela
6. Brazil
7. Scandinavia
8. U.S.S.R.
9. England
10. Germany
11. France
12. Spain
13. Italy
14. Yugoslavia
15. Mideast
16. Persia
17. Arabia
18. Egypt
19. Libya
20. Algeria
21. West Afrika
22. Nigeria
23. Sudan
24. East Afrika
25. Kenya
26. Congo

Algeria:

Algeria.......0	31..Kenya
Arabia.......28	10..Libya
Atlantic.....20	19..Mideast
Brazil.......43	23..Nigeria
Canada.......37	30..Persia
Columbia.....44	50..Peru
Congo........25	22..Scandinavia
East Africa..29	13..Spain
Egypt........21	24..Sudan
England......16	36..U.S.A.
France.......14	26..U.S.S.R.
Germany......17	40..Venezuela
Italy........15	18..West Africa
	12..Yugoslavia

West Africa		Yugoslavia	
18	32	12	29
37	26	22	11
24	36	28	10
33	16	51	24
42	41	43	23
39	43	53	61
21	38	27	18
34	23	26	19
29	22	16	25
28	40	20	42
25	44	15	17
31	35	13	49
27	0	8	30
30		0	



Arabia		Atlantic		Brazil		Canada		Columbia		Congo	
28	26	20	43	43	46	37	64	42	62	25	17
0	20	41	29	57	42	59	44	65	49	30	24
41	17	0	31	32	54	27	47	34	57	37	16
57	31	32	35	0	37	49	48	27	45	33	15
59	12	27	42	49	61	0	55	28	66	56	31
65	70	34	44	27	25	28	40	0	17	52	54
30	32	37	25	38	55	56	34	52	51	0	40
18	33	39	17	48	40	62	35	64	43	22	29
14	19	33	36	52	44	51	57	59	61	23	20
34	58	18	23	50	41	31	10	47	25	36	55
29	23	19	38	45	60	36	41	46	58	33	39
27	61	26	30	53	28	38	26	50	12	34	50
24	37	22	24	47	33	39	42	48	39	32	21
22		28		51		43		53		27	



Scandinavia		Spain		Sudan		U.S.A.		U.S.S.R.		Venezuela	
22	39	13	36	24	18	36	63	26	34	40	59
32	27	33	15	19	16	58	43	23	25	61	46
25	21	17	25	36	23	23	46	38	16	30	52
55	36	40	27	44	17	41	47	60	40	28	43
34	26	35	32	57	21	10	54	41	20	26	62
51	60	43	51	61	62	26	33	58	66	12	20
40	0	29	20	20	31	55	57	39	14	50	47
35	20	31	0	12	28	61	34	28	24	60	39
28	31	26	28	13	0	50	56	22	32	54	55
15	37	12	34	30	56	32	0	19	45	41	24
16	14	9	24	27	32	35	45	21	0	42	53
10	47	16	39	29	55	39	24	15	53	45	0
17	38	11	23	26	22	38	40	18	44	44	35
18		19		25		42		17		49	



East Africa		Egypt		England		France		Germany		Italy	
29	14	21	25	16	40	14	37	17	35	15	33
18	23	14	12	34	21	29	17	27	18	24	14
39	24	33	11	18	22	19	20	26	14	22	12
48	25	52	18	50	33	45	30	53	32	47	29
62	19	51	17	31	29	36	28	38	24	39	25
64	67	59	63	47	53	46	52	50	58	48	57
22	35	23	28	36	15	33	16	34	10	32	17
0	31	15	26	37	12	32	9	33	16	30	11
15	12	0	13	27	30	24	27	20	29	19	26
37	61	27	50	0	32	8	35	11	39	13	38
32	28	24	22	8	19	0	21	12	15	10	18
33	60	20	54	11	41	12	42	0	45	9	44
30	34	19	29	13	28	10	25	9	31	0	27
26		16		20		15		13		8	



Kenya		Libya		Mideast		Nigeria		Persia		Peru	
31	0	10	28	19	30	23	22	30	27	50	65
26	28	20	0	17	13	31	19	12	22	70	56
43	30	29	13	31	0	35	28	42	18	44	64
46	22	42	19	54	28	37	0	61	34	25	49
64	27	44	22	47	18	48	34	55	0	43	72
62	65	49	56	57	64	45	49	66	72	17	0
17	39	24	27	26	21	15	36	31	26	54	60
14	36	23	15	24	25	25	27	19	32	67	51
25	18	12	16	11	23	18	17	17	21	63	62
40	63	21	43	22	46	33	47	29	54	53	33
37	34	17	25	20	16	30	40	28	20	52	66
35	59	18	46	14	52	32	43	24	62	58	20
33	32	14	26	12	36	29	16	25	41	57	43
29		11		10		24		23		61	

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 / 28 82 86

» C-64 «

Titel	Preis
10 Mega Games	C. 39,90 D. 49,90
ACE 2088	C. 9.90
Afterburner	C. 29,90 D. 39,90
Amer. Civil War 1, 2 oder 3	D. 49,90
Armalyte	C. 25,90 D. 35,90
Asgard	C. 25,90 D. 39,90
Battles of Napoleon	D. 69,90
Batman	C. 29,90 D. 39,90
BMX-Simulator	C. 9,90
Bombuzal	D. 39,90
Bubble Ghost	C. 24,95 D. 34,95
Butcher Hill	D. 39,90
Captain Blood	C. 29,90 D. 39,90
Carrier at War	D. 59,90
Caveman Ugh-Lympics	D. 39,90
Circus Games	C. 29,90 D. 39,90
Conquerer	D. 65,90
Cyrus 2 Chess	D. 14,95
Desert Fox	C. 9,90
Demo-Designer/Erweiterung	D. 12,90
Double Dragon	C. 25,90 D. 35,90
Dragon Ninja	C. 29,90 D. 39,90
Dungeon of Drax	D. 39,90
Dynamic Duo	C. 29,90 D. 39,90
Eliminator	C. 29,90 D. 39,90
Emlyn Hughes Socc.	C. 29,90 D. 39,90
Espionage	C. 29,90 D. 39,90
Europ. Soccer	C. 9,90
Exploding Fist +	C. 29,90 D. 39,90
F14 Tomcat	D. 39,90
Fish	D. 59,90
Flight ACE	C. 39,90 D. 39,90
Footb. Man. 2 Exp. Kit	C. 25,90 D. 29,90
Fugger	C. 29,90 D. 39,90
Games Maker (Konstr.)	D. 29,90
Grand Prix Circuit	C. 29,90 D. 39,90
Guerilla Wars	C. 25,90
Hit Sensation	C. 59,90
Hot Shot	C. 29,90 D. 35,90
I.O.	D. 35,90
Incr. Shrinking Sphere	C. 29,90 D. 39,90
Lancelot	C. 29,90 D. 39,90
Last Ninja II	C. 39,90 D. 49,90
Leben + Sterben Las.	C. 29,90 D. 39,90
Litti's Hotshot	C. 29,90 D. 39,90
Motor Massacre	C. 29,90 D. 39,90
Night Racer	C. 9,90
Night Raider	C. 29,90 D. 39,90
On the Bench	C. 9,90
Pacmania	C. 29,90 D. 39,90
Paranoia Komplex	C. 29,90 D. 39,90
Powerplay Hockey	D. 45,90
Quest f. Golden Eggcup	C. 9,90
Rack 'em	C. 29,90 D. 39,90
Return of the Jedi	C. 29,90 D. 39,90
Robocop	C. 29,90 D. 39,90
Roger Rabbit	D. 39,90
Roy of the Rovers	C. 29,90 D. 39,90
Roy of the Rovers	C. 29,90 D. 39,90
R-Type	C. 29,90 D. 39,90
Rugby Simulator	C. 9,90
Run the Gauntlet	C. 29,90 D. 39,90
Saboteur 2 dt.	D. 19,90
Serve and Volley	C. 29,90 D. 39,90
Soccer Boss	C. 9,90
Soldier of Light	D. 39,90
Sons of Liberty	D. 69,90
Streetfighter	C. 29,90
Summeredition	C. 29,90 D. 39,90
Supercup Football	C. 14,95
Superman	C. 29,90 D. 39,90
Supreme Challenge	D. 45,90
Taipan	C. 15,90
Technocop	C. 29,90 D. 49,90
Ten great Games III	D. 39,90
Thunderblade	C. 29,90 D. 35,90
Thundercats	C. 15,90
Tigerroad	C. 29,90 D. 39,90
Times of Lore	D. 39,90
Tracksuit Manager	C. 29,90
Trivial Pursuit 2 DEUTSCH	C. 45,90 D. 55,90
Ultima 1, 3, 4 je	D. 49,90
Ultima 5	D. 59,90
Video Classics	C. 9,90
WEC Le Mans	C. 29,90 D. 49,90
Wizard's Crown	D. 59,90
Yuppie's Revenge	C. 29,90 D. 39,90
Zak McKracken DEUTSCH	D. 49,90

»ATARI ST«

Titel	Preis
Batman	
Beam	59,90
Bermuda Project	59,90
Bismarck	39,90
Blasteroids	69,90
Bombuzal	59,90
Buggy Boy	79,90
Circus Games	49,90
Crazy Cars 2	59,90
Cosmic Pirate	49,90
Custodian	59,90
Driller	59,90
Dschungelbuch	59,90
Dungeon of Drax	59,90
Elemental	59,90
Elite	59,90
Elite dt.	69,90
Emanuelle	79,90
Epyx on ST	55,90
Espionage	69,90
Falcon F16	59,90
Fish	79,90
F.O.F.T.	59,90
F.O.F.T. dt.	89,90
Foundation Waste	99,90
Footb. Man. 2 Exp. Kit	29,90
Galdregon's Domaine	39,90
Goldrush	59,90
Incr. Shrink. Sphere	59,90
Joystick-Adapter 2St.	15,90
King's Quest 4	79,90
Lancelot	59,90
Leben + Sterben Lassen	55,90
Leisure Suit Larry	99,90
Leisure Suit Larry 2	99,90
Lombard Rallye	79,90
Manhunter NY	89,90
Minigolf	59,90
Motor Massacre	59,90
Operation Neptun	69,90
Operation Wolf	59,90
Orbiter	79,90
Pacland	59,90
Plundered Hearts	39,90
Police Quest 2	69,90
Powerdrome	59,90
Premiere Collection	79,90
Pro Midi	69,90
Pro Sound Designer	159,90
Purple Saturn Day	69,90
Questron 2	69,90
Rambo 3	59,90
Reisende im Wind	19,95
Return of the Jedi	59,90
Ringside	
R-Type	69,90
Roy of the Rovers	49,90
Sindbad	59,90
Soldier of Light	79,90
Speedball	49,90
Starglider 2 dt.	79,90
Star Ray	79,90
Superman	59,90
Tasstimes in Tonetown	79,90
Technocop	39,90
Thunderblade	59,90
Thunderwing	49,90
Times of Lore	59,90
Trivial Pursuit 2	69,90
Turbo ST	55,90
Two-on-Two Basketball	89,90
Ultima 2	29,90
Victory Road	29,90
Wall Street Wizard	59,90
Wanted §	69,90
Winter Edition	55,90
Winterolympiad '88	59,90
Wishbringer	39,90
Worldgames	39,90
Yuppie's Revenge	29,90
Zug um Zug	69,90
Zak McKracken dt.	69,90

Die ELEKTRONIC-ARTS Superhits zu Superpreisen

C-64:

Titel	Preis
Bard's Tale 1 (dt.)	C 9,90 D 19,90
World Tour Golf (dt.)	C 9,90 D 19,90
Earth Orbit Station	D 19,90
Legacy of the Ancients	D 19,90

AMIGA

Titel	Preis
Bard's Tale 1 (dt.)	D 29,90
Archon Collection (dt.)	D 29,90

ATARI ST

Titel	Preis
Bard's Tale 1 (dt.)	D 29,90

»Spectrum«

Titel	Preis
10 Computer Hits 5	29,90
Advanced Pinball Sim	9,90
Afterburner	29,90
Alien Syndrome	25,90
Barbarian 2	29,90
Blade Warrior	9,90
BMX-Racers	9,95
Captain Blood	29,90
Fire Fly	25,90
Footb. Man. 2 Exp. Kit	25,90
Game Set Match 2	29,90
Game Over 2	29,90
L.E.D. Storm	25,90
Pacmania	25,90
Ringwars	29,90
Robocop	35,90
R-Type	29,90
Scruples	29,90
Skate Or Die	39,90
Strip Poker 2 Plus	13,90
Spy Hunter	9,90
Supreme Challenge	39,90
Technocop	25,90
Thunderblade	25,90
Typhoon	25,90
WEC Le Mans	29,90

»AMIGA«

Titel	Preis
Afterburner	79,90
Arkanoid 2	79,90
Artura	59,90
Battle Chess	59,90
Batman	79,90
Beam	69,90
Blasteroids	69,90
Bombuzal	79,90
Bubble Bobble	59,90
California Games	59,90
Captain Blood	59,90
Chrono Quest	79,90
Circus Games	79,90
Custodian	59,90
Deflector	59,90
Dragon's Lair	119,90
Driller	59,90
Dschungelbuch	69,90
Dungeon Master	69,90
Eliminator	59,90
Elite	79,90
Emanuelle	55,90
Emerald Mine	29,90
Espionage	59,90
Falcon F16	79,90
Fish	79,90
Footb. Man. 2 Exp. Kit	39,90
Funtastic Four	59,90
Gauntlet 2	69,90
Gee Bee Air Rallye	39,90
Hacker 2	39,90
Hostages	69,90
Hybris	59,90
International Karate +	79,90
International Soccer	59,90
Kind Words	159,90
Lancelot	59,90
Lombard Rallye	79,90
Magic Seven	59,90
Mickey Mouse	59,90
Minden	59,90
Mindfighter	39,90
Minigolf PLUS	59,90
Motor Massacre	59,90
Operation Neptun	69,90
Pacland	59,90
Pacmania	49,90
Pinball Wizard	29,90
Pioneer Plague	79,90
Police Quest	69,90
Pool	39,90
P.O.W	79,90
Purple Saturnday	69,90
Quadralien	59,90
Raider	49,90
Rocket Ranger	89,90
Roger Rabbit	59,90
Romantic Encounters	39,90
Space Quest 2	69,90
Speed Ball	79,90
Spider Tronic	49,95
Superback	169,00
Super Hang Or	79,90
Superman	79,90
Sword of Sodan	69,90
Technocop	59,90
Teenage Queen	59,90
The Krystal	79,90
Thunderblade	69,90
Thundercates	69,90
Triad	89,90
Trinity	39,90
Trivial Pursuit 2	55,90
TV Football	89,90
Ultimate Sound Track	89,90
Univ. Mil. Sim	79,90
Victory Road	69,90
Wallstreet Wizard	69,90
Wanted §	55,90
Wizball	39,90

DONKEY KONG

Wir haben Sie lieferbar!!!

Die Original-Spielhallenversion des legendären Automatenhits von Nintendo C für den C-64. DONKEY-KONG ROM-MODUL, d.h. einfach anstecken und los geht's.
Bei dem Preis rufen Sie am besten gleich an:

DM 19,90

Die Renner für Ihren Computer

Titel	Preis
TIMES of Lore Atari	ST 69,90, C-64 D 39,90
Heroes of the Lance	CPC D 59,90, PC 79,90
Cosmic Pirate	AMIGA 79,90, Atari ST 59,90
Space Quest 3	PC 79,90
Battletech	AMIGA 79,90, C-64, D 59,90, PC 99,90
Pool of Radiance	C-64 D 49,90
Beyond Zork	PC 79,90, ATARI ST 79,90
Rocketranger	AMIGA 89,90

Superpacks für Ihren 64-er:

. . . wenn Sie uns diese günstigen Preise nicht glauben, können wir das zwar verstehen, zahlen müssen Sie aber dennoch

nur.. **DM 29.90**

für zwei **Disketten** für den C-64

- MANIAX.......für alle, die wahnsinns Action suchen
- TOMAHAWK.......der Hubschraubersimulator der Superlative
- BOMB-JACK 2.......der Aktion-Hammer
- GHOST'N GOBLINS.......der Arcade-Klassiker
- SOLOFLIGHT.......das Original von Microprose
- SUPER-SPRINT.......das Autorennen überhaupt
- PAPERBOY.......Super-Action
- OGRE.......für Taktik-Adventure-Tüftler
- SPORTS 4.......für Sport-Fans
- SCOOBY-DOO.......der Spielhallenhit
- THUNDERCATS.......der Action-Hit
- DARK-CASTLE.......das Grafik-Adventure
- JUMP-JET.......die Action-Simulation
- SHOOT-OUT.......für Hektik-Fans

Jetzt nehmen Sie doch mal Ihren Computer und rechnen nach, was Ihnen hier ein Spiel für Ihren 64-er auf Disk kostet:

TRIO-HIT-PACK mit: Great Gurianos, Airwolf 2, Cataball
.......bei uns C-64 DISK **nur DM 15,90**

BIG 4 Volume 2 mit: Saboteur 2, Thanatos, Deep Strike, Sigma 7.......bei uns C-64 DISK **nur DM 19,90**

Und für Ihre Datasette haben wir natürlich auch einige Schnäppchen:

Das Super-Adventure (Spitzentests in ASM!!!) für den C-64 auf Cassette

DEFENDER OF THE CROWN (Originalversion) jetzt nur **DM 14,90**

Brandneue Hits zu SUPERPREISEN

Spectrum

Titel		Preis
3D-Games-Maker	anw cas	9,90
Cyron	arc cas	9,90
Ghostbusters	arc cas	9,90
Maria's Christmas Box	gsp cas	9,90
Real Ghostbusters		C 29,90 D 39,90
Star Strike 2		C 9,90
Thundercats		D 19,90

AMIGA

Titel	Preis
Archipelagos	69,90
Battle Tech	79,90
Bio Challenge	69,90
Butcher Hill	59,90
Cosmic Pirate	79,90
Crazy Cars 2	69,90
Cybernoid 2	59,90
Footb. Manager 2 Exp.Kit dt.	44,90
Gunship	79,90
Leonardo	59,90
Lords of the Rising Sun	89,90
Maniax	29,90
Mayday Squad	59,90
Night Dawn	79,90
Paranoia Complex	79,90
Populous	69,90
Precious Metal	79,90
Premier Collection	79,90
Real Ghostbusters	79,90
R-Type	79,90
Run The Gauntlet	79,90
Shogun	79,90
Slyblaster	29,90
Sorcerer Lord	79,90
Space Harrier HIT!!!	59,90
Steve Davis' Snooker	59,90
Testdrive 2	79,90
Tolteka	29,90
Tom und Jerry	79,90
Voyager	79,90
Wanderer 3-D	59,90
Yuppie's Revenge	79,90
Zak Mac Kracken (dt.)	69,90
Zork Zero	69,90

Schneider

Titel	Preis
Blasteroids	D 39,90
Crazy Cars 2	D 39,90
Dark Fusion	C 29,90 D 39,90
Footb. Man. 2 Exp. Kit	C 25,90 D 29,90
H.A.T.E.	C29,90 D 39,90
Netherworld	C 29,90 D 39,90
Paranoia Complex	C 29,90 D 39,90
Rampage	D 19,90

C-64

Titel	Preis
Arcade-Giants	D 19,90
Beam	C 29,90 D 39,90
Blasteroids	C 29.90 D 39,90
Cop Shocker D 29,90Corporation	D 19,90
Dark Fusion	D 39,90
Double Falcon	D 15,90
Hillsfar	D 59,90
Hit Sensation	D 59,90
Mayday Squad	C 29,90 D 39,90
MGOS Classik	D 29,90
Professional Ass	D 29,90
Real Ghost Busters	C 29,90 D 39,90
Red L.E.D.	D 19,90
Shadow Writer	D 15,90
Testdrive 2	D 49,90
The Deep	D 39,90
Tom und Jerry	C 29,90 D 39,90
Typhoon of Steel	D 69,90
Wargame Constr. Set	D 39,90
Zamzara	C 9,90

ATARI ST

Titel	Preis
Multiface ST Kopiermodul!	159,90
African Raiders	59,90
Archipelagos	69,90
Balance of Power	49,90
Bio Challenge	69,90
Butcher Hill	59,90
Cybernoid 2	59,90
Dragon Ninja	59,90
Footb.Man.2 Exp.Kit.dt.	44,90
Goldrush	69,90
Maniax	29,90
Personal Nightmare	89,90
Populous	69,90
Precious Metal	79,90
Run The Gauntlet	59,90
Sorcerer Lord	79,90
Steve Davis' Snooker	59,90
Tom und Jerry	59,90
Tonic Tile	29,90
Voyager	69,90
Wanderer	49,90
Whirligig	29,90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11 / 28 82 86

HIERMIT BESTELLE ICH FÜR DEN COMPUTER ________ ☐ CASS. ☐ DISK

NACHSTEHENDE PROGRAMME: ________

PER ☐ NACHNAHME

☐ VORKASSE OD. SCHECK

☐ KOSTENFREIES INFO

ABSENDER: ________

AN: T.S. DATENSYSTEME, DENNISSTR. 45, 8500 NÜRNBERG 80

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

THE LEGEND CONTINUES...



Viele verzweifelte Briefe erreichten uns trotz der Karte und den Tips von Master Lee in der Ausgabe 9/87. Bei vielen war der sechzehnte Gegner unsterblich, egal welche Version sie besaßen und diejenigen die auch dieses Problem meisterten kamen an einem Wasserfall, an dem es garnichts zu fallen gab einfach nicht weiter. Und tatsächlich: auch unser Original verwies uns in diese Schranken. Bis - ja, bis uns erneut Master Lee unter die Arme gfiff - mit dem absoluten Supertip und der absoluten Superkarte - exclusiv nur in ASM - the legend continues - die Komplettlösung von FIST II... Das Wort hat **MASTER LEE**

Zur Karte: die Großbuchstaben geben Verbindungen zwischen den einzelnen Kartenteilen wieder. Die Vierecke im Boden eines Raumes stehen für Fallgruben. Angestrichelte Verbindungslinien stehen für falsche Wände. Das R steht für Schriftrolle und T für den Tempel in dem sie bei Übereinstimmung der anngehängten Nummer geweiht werden kann. Bie Wirkung der Schriftrollen ist wie folgt:

R1 - wird zum Zerstören der Steinhaufen benötigt
R2 - wird zum Gelangen aus einer Höhle ins Wasser benötigt
R3 - wird zur Energieerhaltung im Entscheidungskampf benötigt
R4 - wird zum Niedertreten der Bäume benötigt
R5 - wird zur Erhöhung der Kampfstärke benötigt
R6 - wird zum Überqueren einer bestimmten Stelle (G) benötigt
R7 - wird zum Erhellen dunkler Räume benötigt
R8 - wird zum Überleben der (grünen) Gifträume benötigt

Der scheinbar unüberwindbare Wasserfall muß folgendermaßen angegangen werden. Man muß versuchen die Position des Kämpfers (räumlich gesehen) zu erhöhen indem



man den Strom verläßt, ein paar Sprungtritte macht und dann mit einer Rolle zurück in den Strom springt um dann wieder in den Sog zu geraten. Genauer kann man es nicht beschreiben, da es nicht nach Plan klappt. Hier hilft nur ausprobieren bis es funktioniert - keine Sorge, wenn man es geschickt anstellt steht man bald etwas als gewöhnlich und dann funktioniert der Wasserfall korrekt.
Weiters zur Karte: G steht für die Gegner, H für die Hunde, W für einen Shurikenwerfer (er taucht urplötzlich aus dem Boden auf), B für einen Baum, S für einen Steinhaufen und X für Gegner bei denen die fünfte Schriftrolle (R5) benötigt wird.
"Wo ist die versprochene Lösung des Problems mit dem sechzehnten Gegner ?" werden sich viele von Euch jetzt wohl fragen. Nun, da gibt es einen kleinen Trick, der das gesamte Spiel wohl revolutionieren dürfte. Er funktioniert nur wenn der Bildschirm nach links oder rechts gescrollt wird, sonst nicht. Und zwar muß man nur ein paar mal kurz hintereinander die RESTORE Taste drücken. Erstarrt der Kämpfer nun in seiner Bewegung, läuft aber trotzdem weiter, so befindet man sich im eingebauten Schummelmodus von FIST II. In diesem Modus werden nämlich alle Sprites, die normalerweise erscheinen müßten, ausgeschaltet! Das heißt: keine Gegner wenn daß Bildschirmscrolling einsetzt und man den Trick anwendet. Es sei darauf hingewiesen das Schriftrollen auch Sprites sind. Ach ja, über Abgründe oder Fallgruben kann man nun beruhigt laufen (siehe auch oben auf der Karte den Pfeil nach R4) ohne hineinzufallen. Obwohl man sie auch elegant überspringen kann (siehe auch Wechselpfeil an der Erdspalte). Den Schummelmodus verläßt man genauso wie man ihn aktiviert hat - aber traktiert die RESTORE Taste nicht zu fest, sonst friert nicht nur Euer Kämpfer ein... Viel Spass bei der Lösung von FIST II wünscht

MASTER LEE

Plan zu Projekt Firestart ©

gezeichnet & ausgearbeitet
von
ANDREAS RIEDL &
MARKUS ROJKO

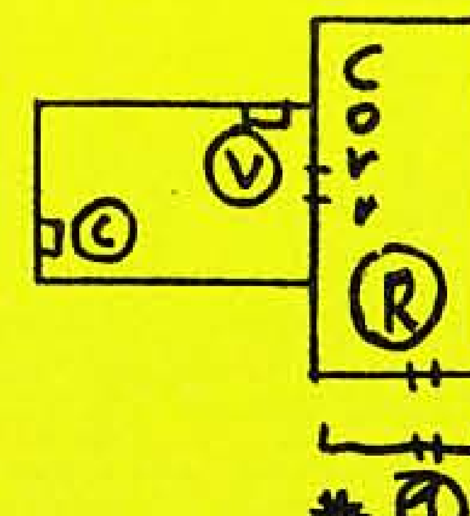
LEVEL 1 (STOCK)

Schlafraum
H
Schlafraum
Arno's Raum
C
ID
Corridor J
1/2
Corr Z
Bad
Duschen
1/2/3/4
WC
Start
Spielhalle
1/2
Corridor G1 ID
F
Corridor G
Schlafräume
Corr
HG
W
H
C
Corridor I
1/2
Raumgleiter

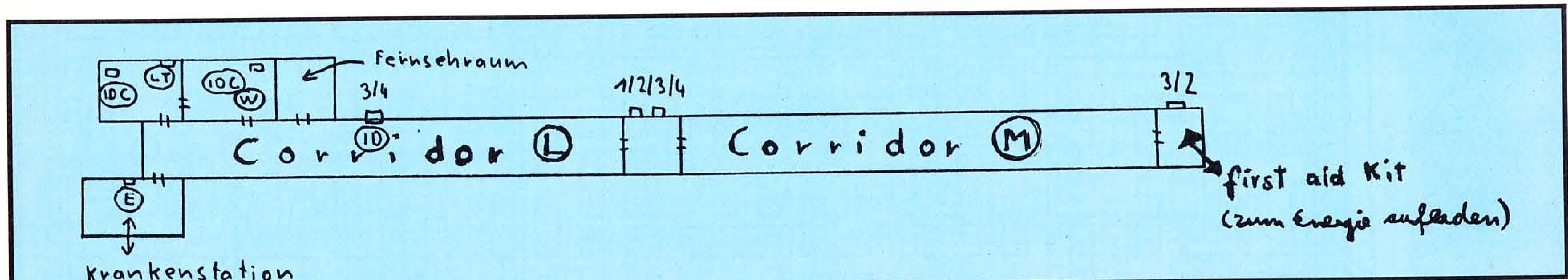
So, und hier haben wir zur Abwechslung mal einen Plan für ein neues Spiel: **PROJECT FIRESTART**. Die Legende funktioniert so: C = Computer, DD = Disposal D., E = Energizer, F = Kammer mit der zu rettenden Frau, FH = Fenster (Sicht nach hinten), FV = Fenster (Sicht nach vorne), H = Hologramm, ID = Improper ID (braucht man, um hinein zu gelangen), IDC = ID-Card, JWP = Jettision Waste Pod, LT = Log Tape, LS = Lead Shield (Vorsicht! Radioaktive Strahlung! Beim Aufmachen Energieverlust!), MP = Main Power (Stromversorgung des Schiffes), W = Waffe(n), V = Valve (Schleusentor). Was ein Kasten mit einem roten Kreuz bedeutet, dürfte ja wohl klar sein. Die Zahlen bei den Aufzügen geben an, in welche Stockwerke man mit dem jeweiligen Aufzug fahren kann. Die Doppelstriche sind Türen. Wo ein "D" steht, wird's mit den Aliens leicht brenzlig. So, das sollte aber vorerst genügen.

Vielen Dank an die Einsender Andreas Riedl und Markus Rojko!

LEVEL 2 (STOCK)

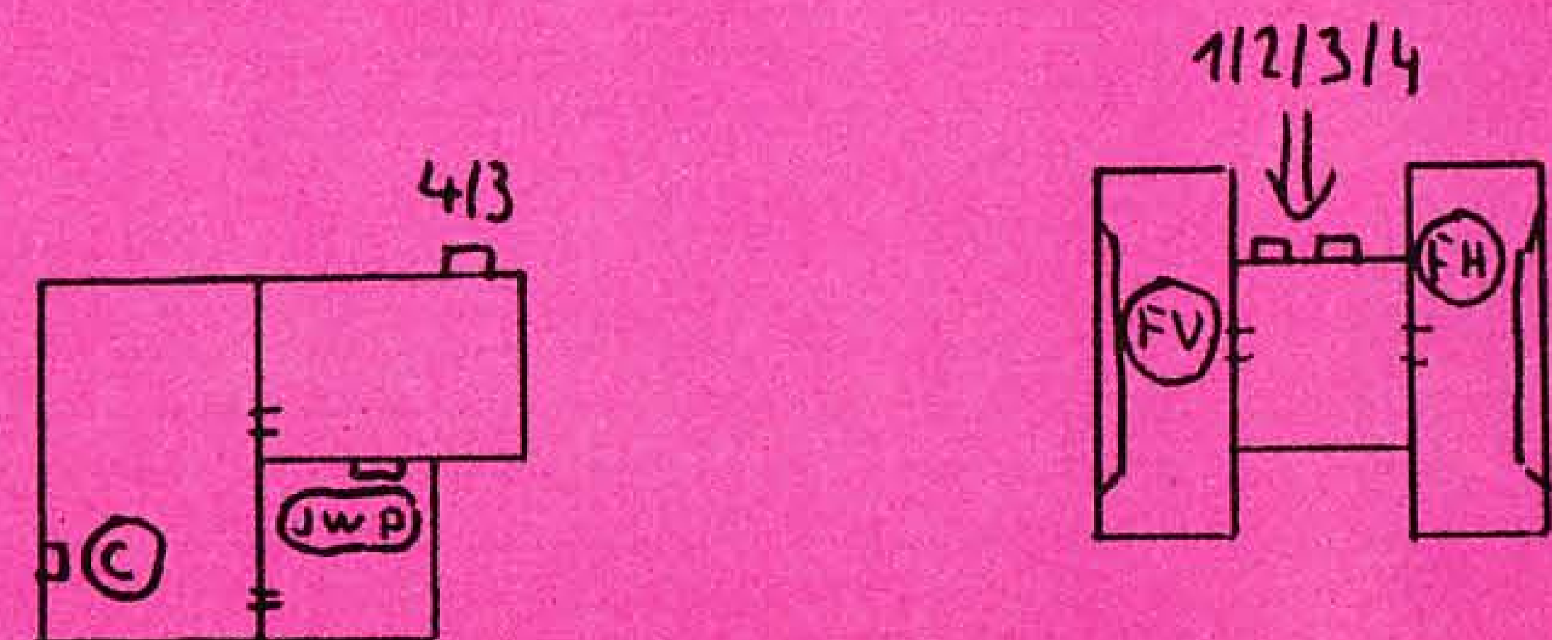


2/1
Kameras
Corridor B
C o r r i d o r K
C o r r i d o r A
Corr. U
Laser-gate
waffen
OD
2/1
1/2/3/4
2/3
LS
Corridor F
D
Corridor C
Corridor Q
T
Corridor X
MP
Corr. Y
Radioaktivität
Corr. P
C
W
Küche
2/1
Essraum
Corridor D

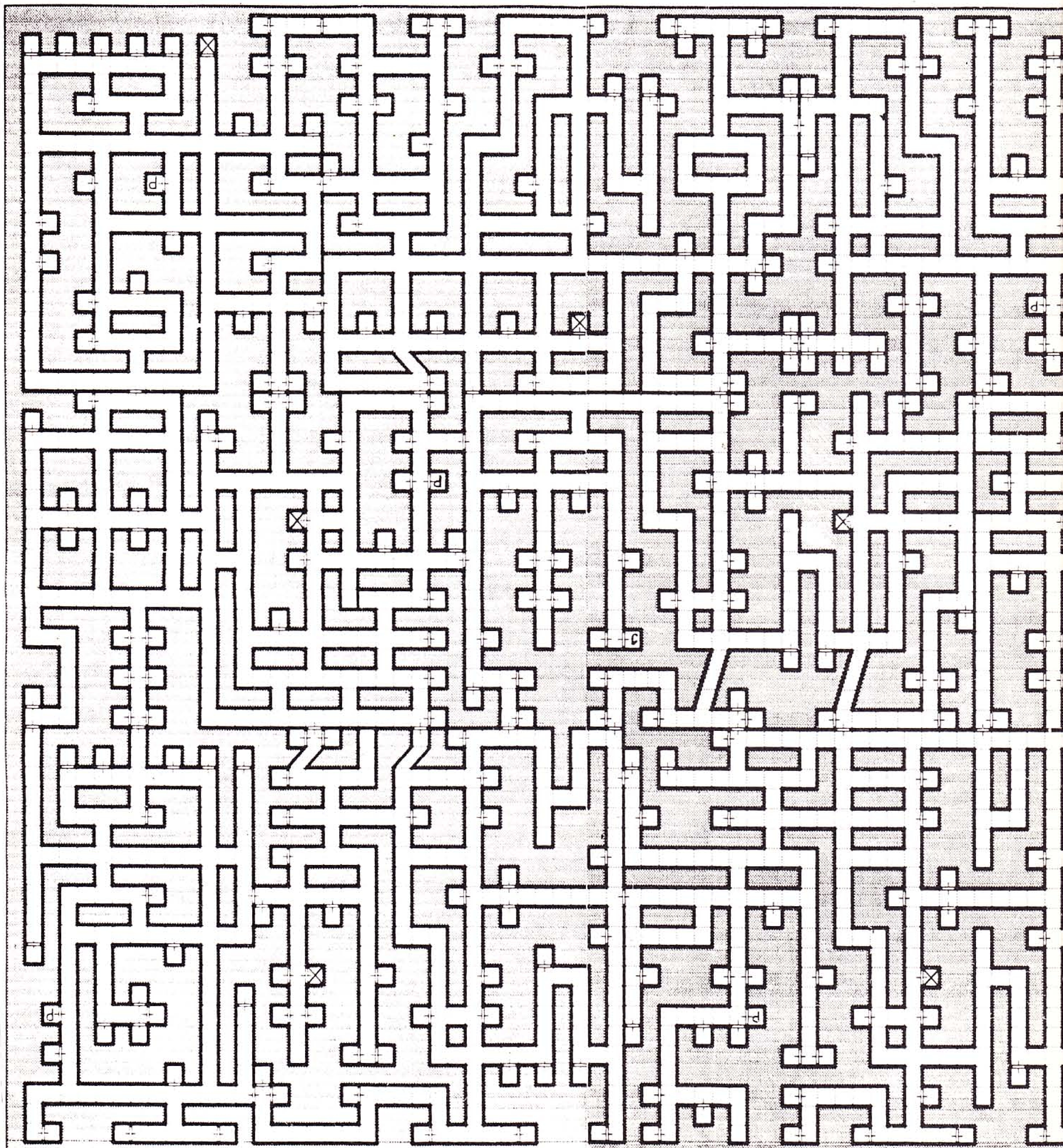


LEVEL 3 (STOCK)

LEVEL 4 (STOCK)

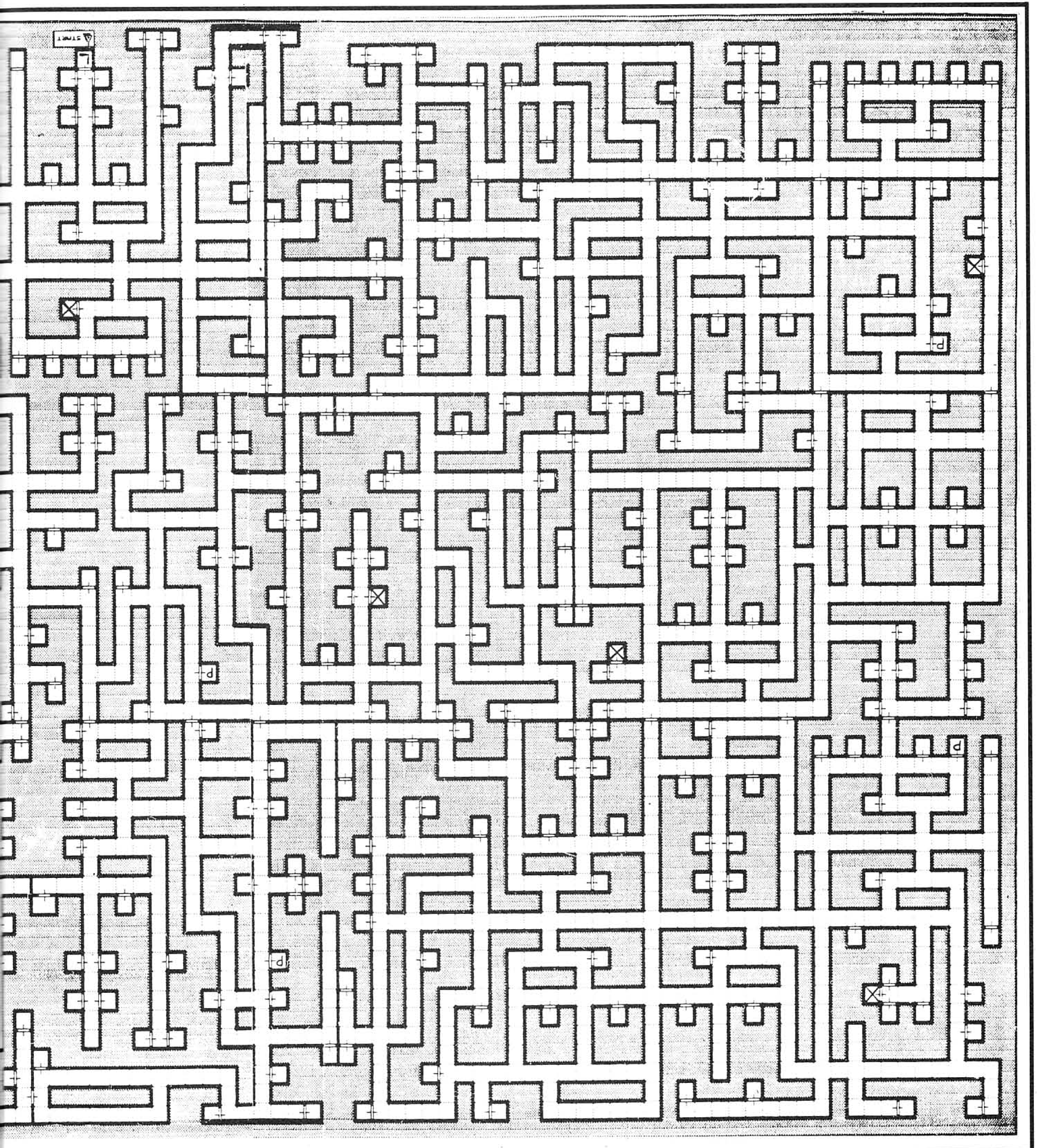


SLAYGON



Weiter geht's im Text mit Tips und Karten für das Game **SLAYGON**. Es folgen einige Erläuterungen und ein Lösungsweg: Die Pläne wurden für SLAYGON auf dem ST gezeichnet. Jedoch darf dieser Lösungsweg nicht als Universallösung angesehen werden, da bei jedem neuen Spielstart ein Großteil der Gegenstände sowie Türen und Schlösser zufällig verteilt werden. Es gibt auch bei jedem neuen Spiel einen neuen Security Code. Deshalb sind in den Plänen nur Dinge eingezeichnet, die bei jedem Spiel an derselben Stelle zu finden sind. Somit kann (muß) sich jeder Spieler die zufällig verteilten Dinge sowie die Farben der benötigten Schlüssel für die versperrten Türen nachträglich notieren, um die Übersicht zu behalten. Somit hat der Plan bei jedem neuen Spiel Gültigkeit. Nun aber auf:

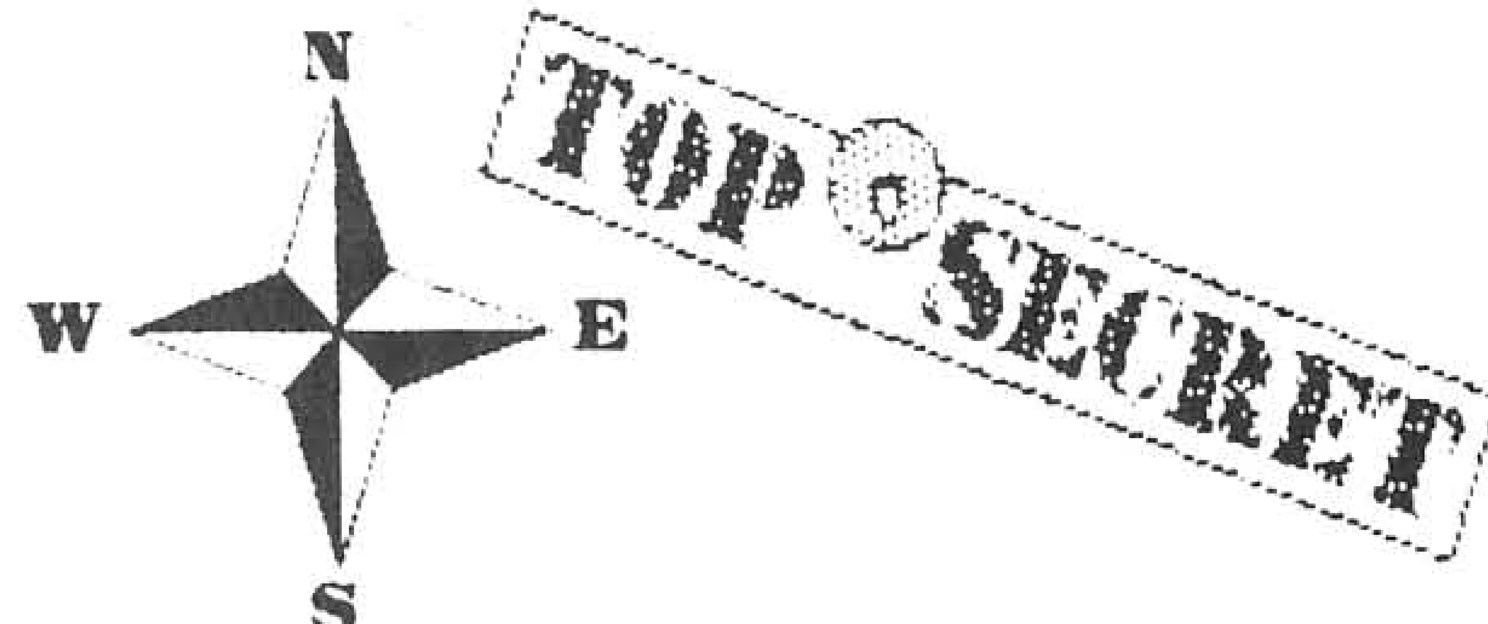
Zuerst das TERMINAL INTERFACE suchen und mit ihm jeden der fünf TERMINAL ROOMS aufsuchen und das



Interface anwenden. In jedem der TERMINAL ROOMS bekommt man eine Ziffer des SECURITY CODES, den man sich natürlich notiert. Hat man alle fünf Teile des Codes zusammen, muß man die LOGIC PROBE suchen und mit ihr in den COMPUTER ROOM gehen, um sie dort einzubauen. Nach der Eingabe des SECURITY CODES erhält man die DATA DISK. Mit ihr geht man dann in die LOBBY zurück, und das Spiel ist gelöst. Das klingt recht einfach, aber zuerst muß man die richtigen Schlüssel finden und sich mit der Zeit immer besser ausrüsten (mit stärkerem LAZER oder SHIELD etc.), da sehr viele Türen bewacht werden und man hier häufig (immer) den Laser benutzen muß. Da kommt man mit dem schwachen (blauen) Laser natürlich nicht weiter. Auch erschweren die zufällig verteilten FORCE SHIELDS, ION BEAMS und PROTON MINES die Arbeit.

Sie stellen aber kein größere Gefahr dar, weil man ganz einfach durch sie hindurch bzw. über sie hinweggehen kann. Das kostet zwar meist Energie, die man aber mit ENERGY PODS direkt oder mit dem ENERGY SYPHON in den POWER ROOMS wieder auffrischen kann. Im schlimmsten Fall wird ein Instrument am Slaygon zerstört, welches man allerdings mit dem REPAIR MODULE wieder richten kann. In dem Spiel gibt es aber noch viele Gegenstände mehr, die zwar nicht in jedem Spiel auftauchen, aber sehr nützlich sein können.
Bleibt der Dank an den Einsender!!

LÖSUNSPLAN FÜR DEN NOVICEN MODUS:



TIP: Sofort den *PLOTTER* (er zeichnet den Grundriß mit), den *SENSOR* (er zeigt die stärke des aktuellen Gegners an) und den *SHIELD* (er schützt vor Schüssen des Gegners) einschalten.

SECURITY CODE: #1= #2= #3= #4= #5=

LÖSUNSPLAN FÜR DEN EXPERT MODUS:

BEMERKUNG: Haben die Schlüssel und die Terminal Räume im Novicen-modus noch einen fixen Standort, so werden jetzt im Expert-modus auch diese Dinge bzw. Räume bei jedem neuen Spiel zufällig verteilt:

GEGENSTÄNDE BZW RÄUME	POSITIONEN MODUS NOVICE	EXPERT	ANWENDUNG BZW. WIRKUNG UND TIPS	AUSSEHEN
PROTON MINE	variabel		Man kann auch einfach darübergehen Es wird aber immer ein Instrument des Slaygons zerstört. Den Slaygon kann man aber mit dem *REPAIR MODULE* wieder reparieren.	
TELEPORT AKTIVER	Pos.O		Mit ihm kann man den *TELEPORTER* aktivieren.	
LOGIC PROBE	Pos.K		Mit ihr kann man den Computer im *COMPUTER ROOM* ativieren.	
TERMINAL INTERFACE	Pos.M		Mit ihm erhält man in jedem *TERMINAL ROOM* eine Ziffer des *SECURITY CODES*.	
LARGE BOX	variabel		Wenn man sie mit dem *KEY* aufsperrt erhält man einen vom Zufall bestimmten Gegenstand.	
KEY			Um die *LARGE BOX* zu öffnen.	
BLUE ENERGY POD			Energiespender um den Slaygon mit neuer Energie zu versorgen. Beinhaltet nur wenig Energie.	
GREEN ENERGY POD			Energiespender um den Slaygon mit neuer Energie zu versorgen. Beinhaltet mehr Energie als der Blaue.	
RED ENERGY POD			Energiespender um den Slaygon mit neuer Energie zu versorgen. Beinhaltet sehr viel Energie.	
BATTERY			Habe keine Verwendung gefunden.	
BLUE PRINT			Habe keine Verwendung gefunden.	
DATA DISK	Pos.J		Man bekommt sie wenn man im *COMPUTER ROOM* die *LOGIC PROBE* eingebaut, und den *SECURITY CODE* eingegeben hat. Mit ihr in die *LOBBY* gehen und das Spiel ist gelöst.	
SECURITY PASS	variabel		Habe keine Verwendung gefunden.	
ENERGY SYPHON			Mit ihm kann man in den *POWER ROOMS* Energie abzapfen.	
PROTON GRENADE			Um *PROTON MINES* zu zerstören.	
ION CANNON			Um *ION BEAMS* kurzfristig zu deaktivieren. Im Expert-modus scheint das nicht mehr zu funktionieren.	
DE IONIZER ROD			Um *ION BEAMS* kurzfristig zu deaktivieren. Im Expert-modus scheint das nicht mehr zu funktionieren.	
ENERGY DISRUPTOR			Zerstört *FORCE FIELDS*. Kann man nur einmal verwenden.	
FIELD NEUTRALIS.			Neutralisiert kurzfristig ein *FORCE FIELD*. Im Expert-modus geht das nicht mehr.	
MINE DEAKTIVATOR			Um *PROTON MINES* kurzfristig zu deaktivieren.	

BEMERKUNG: Es müssen nicht immer alle Gegenstände im Spiel sein. Das hängt vom Zufall ab.

GEGENSTÄNDE BZW RÄUME	POSITIONEN MODUS NOVICE	EXPERT	ANWENDUNG BZW. WIRKUNG UND TIPS	AUSSEHEN
BLUE KEY CARD	Pos.A	variabel	Zum öffnen von Türen mit blauen Schloß.	
GREEN KEY CARD	Pos.B	variabel	Zum öffnen von Türen mit grünem Schloß.	
YELLOW KEY CARD	Pos.C	variabel	Zum öffnen von Türen mit gelben Schloß.	
RED KEY CARD	Pos.D	variabel	Zum öffnen von Türen mit rotem Schloß.	
WHITE KEY CARD	Pos.E	variabel	Zum öffnen von Türen mit weißem Schloß.	
BLUE LAZER PISTOL	keine		Schwacher Lazer. Man besitzt ihn von Anfang an.	
GREEN LAZER PISTOL	Pos.F	variabel	Mittelstarker Lazer.	
RED LAZER PISTOL	Pos.G	variabel	Stärkster Lazer.	
BLUE SHIELD BELT	keine		Schwaches Schutzschild. Man besitzt es von Anfang an.	
GREEN SHIELD BELT	Pos.H	variabel	Mittelstarkes Schutzschild.	
RED SHIELD BELT	Pos.I	variabel	Stärkstes Schutzschild.	
TELEPORTEL ROOM			In ihm kann man sich mit dem *TELEPORT AKTIVER* von einem zu igendeinem anderen Teleporter teleportieren lassen.	
COMPUTER ROOM	Pos.J		Ihn kann man mit der *LOGIC PROBE* aktivieren. Nach der Eingabe des *SECURITY CODES* erhält man die *DATA DISK*.	
CONTROL ROOM	variabel		Habe keine besondere Bedeutung herausgefunden.	
SECURITY ROOM	variabel		Habe keine besondere Bedeutung herausgefunden.	
WAITING ROOM	variabel		Habe keine besondere Bedeutung herausgefunden.	
STORE ROOM	variabel		Habe keine besondere Bedeutung herausgefunden.	
TERMINAL ROOM	Pos.T	variabel	In jedem der fünf Räume erhält man mit dem *TERMINAL INTERFACE* eine Ziffer des *SECURITY CODES*.	
LOBBY	Pos.L		Start- und Endpunkt des Spieles.	
POWER ROOM	Pos.P		In ihm kann man mit dem *ENERGY SYPHON* Energie nachtanken.	
FORCE FIELD	variabel		Kraftfeld. Man kann einfach durchgehen. Das kostet nur etwas Energie	
ION BEAM	variabel		Ionen Strahlen. Man kann einfach durchgehen. Das kostet nur etwas Energie.	
REPAIR MODULE	Pos.N	variabel	Mit ihm kann man Beschädigungen am Slaygon reparieren.	

aktueller software & VIDEOSPIELE markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift

PSST!

Für jeden neuen Abonnenten, den Ihr jetzt für „Aktueller Software Markt" werbt, erhaltet Ihr als Dankeschön eine Super-Postermappe! (10 versch. Motive, incl. 1 Megaposter)!

Was müßt Ihr tun?

Sprecht mit Euren Freunden und Bekannten. Füllt einfach den Coupon aus und sendet ihn mit Unterschrift an:

**Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege**

Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ Super-Postermappe (10 verschiedene Motive incl. 1 Megaposter)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,– DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

G. U. T. Z.

Hier geht's nun endlich ab! Die Pläne aller Levels von **G.U.T.Z.**. Von vorne bis hinten, von A-Z, von Hulla bis Abdullah. Der Einsender weiß bescheid!

LEVEL 1

LEVEL 2

Start

LEVEL 3 ⇧

LEVEL 4 ⇩

Start

Start

M

O

On

LEVEL 5 ⇧

LEVEL 6 ⇩

5

Start

LEVEL 7 ⇧ LEVEL 8 ⇩

Start

LEVEL 9 ⇧ LEVEL 10 ⇩

Start

Start

On

LEVEL 11 ⇧ LEVEL 12 ⇩

Start

Herz

9

O

S

LEVEL 13 ⇧ LEVEL 14 ⇩

Start

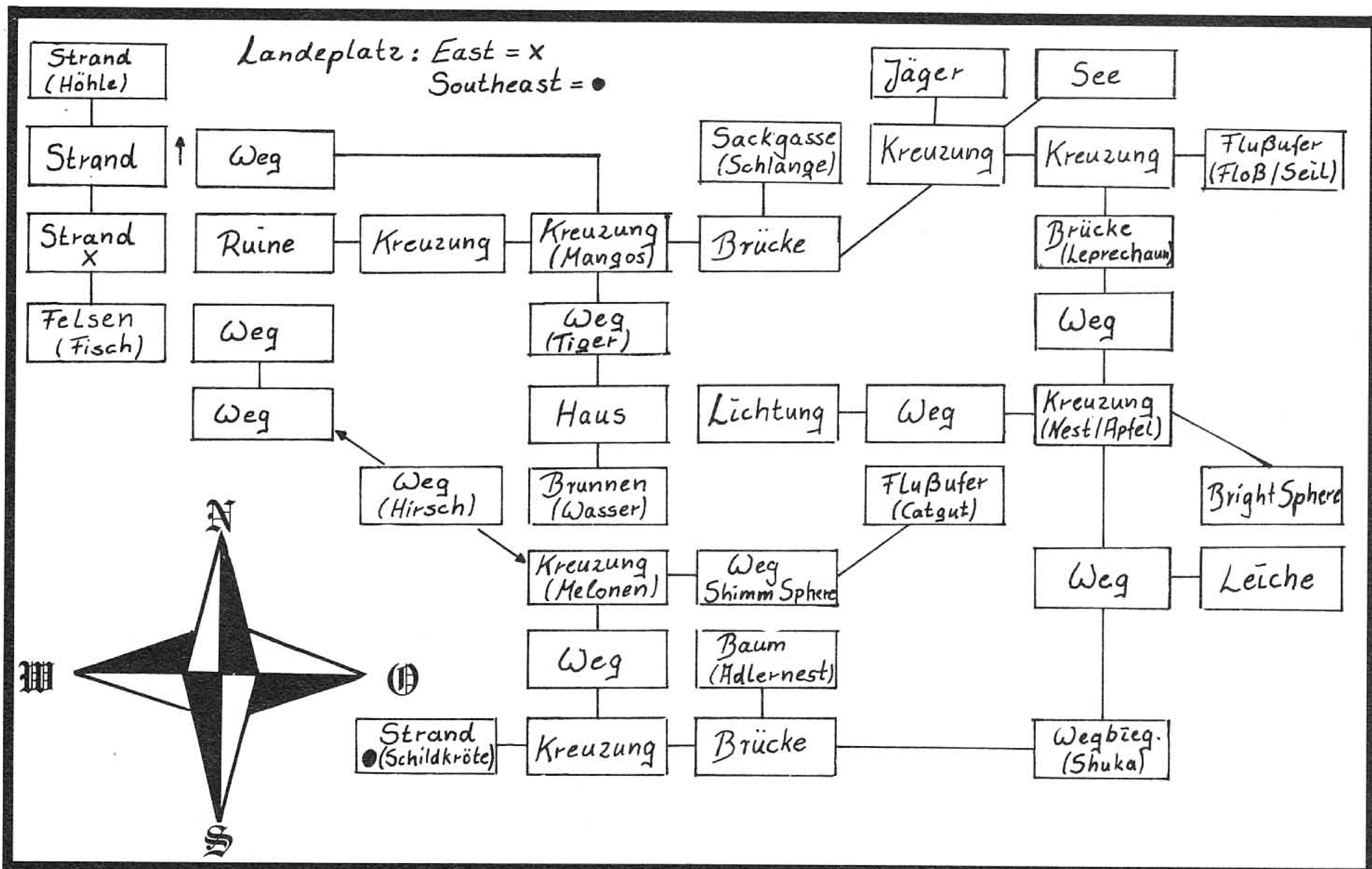
LEVEL 15 ⇧ LEVEL 16 ⇩

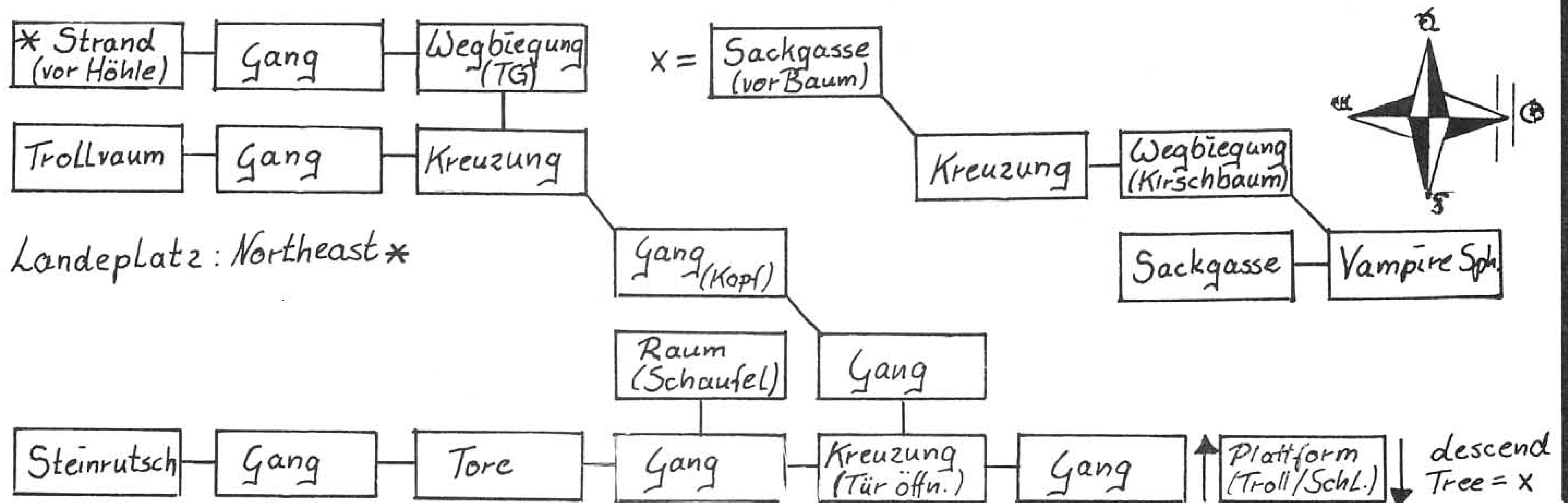
Start

Hirn

Legend of the Sword
25 % -Lösung

Zuerst führt man seine Gruppe nach Norden und hoch auf den Weg, weiter nach Osten. Die Mangos nehmen und in den Rucksack packen. Nach Süden gehen. Hier sollte man einen Blick nach oben werfen. Weiter nach Süden. Die Tür öffnen. Den Hund nicht beachten und in das Haus gehen. Den Knochen, den Kalender und die Bisquits nehmen. Sich mit „look" umsehen, die Falltür öffnen und runtergehen. Die Fußspuren untersuchen und die Wand verschieben (move wall). Zweimal nach Süden gehen, runter, Südost, den Fußspuren folgen. Dann tritt man in eine Falle. Die Falle entfernen (remove) und mitnehmen. Nach Westen gehen. Dann steht man wieder vor dem Haus. Da der Knochen für den Hund zu groß ist, muß man ihn (den Knochen!) zerbrechen und dann dem Hund geben. Das Loch, das der Hund jetzt gräbt, sollte man untersuchen. Man findet eine Pfeife. Jetzt nach Süden gehen, den Eimer herunterlassen und wieder hochziehen, die Bisquits essen und das Wasser trinken. Dreimal nach Norden und zweimal nach Westen gehen. Man steht vor einer Ruine. Mit „climb gates" kommt man hinein und kann die Tore öffnen. Nach Westen in den Turm und hoch. Das Skelett untersuchen und das Messer mitnehmen, weiter hoch. Die Tür eintreten und in den Raum hineingehen. Nun den Schreibtisch untersuchen, die Schublade öffnen, die Schriftrolle nehmen, lesen und anschließend in den Rucksack stecken. Die Treppe runtergehen, raus und nach Süden. Die Falltür öffnen, runter, sich umschauen. Man findet eine Fakkel. Hoch, Nordost, Ost, Südwest, Süd, Südost. Wenn man sich hier umschaut, findet man Melonen. Jetzt nach Nordwesten gehen. Man sieht einen weißen Hirsch mit einer Flasche um den Hals. Die Falle auf den Boden legen (put snare on ground), nach Südosten und gleich wieder nach Nordwesten. Der Hirsch ist in der Falle gefangen. Nachdem er befreit wurde, läuft er weg, verliert aber die Flasche. Flasche und Falle mitnehmen. Nach Südosten gehen, weiter nach Osten und Nordosten. Hier findet man ein Stück Katzendarm (?). Südwesten, Westen, zweimal Süden, zweimal Osten. Dem Vogel Shuka sollte man nichts geben. Nach Norden und nach Osten gehen. Man vertreibt die Wölfe von der Leiche (Punkte!). Nach Westen und dann nach Norden gehen. Hier befindet sich ein Apfelbaum. Nun zweimal nach Westen. Die Humanoids mit dem Schwert angreifen. Nachdem man gestolpert ist, das Schwert wieder nehmen und nochmals angreifen. Alles mitnehmen (die Waffen verteilen!). Zurück nach Osten (zweimal), dann zweimal nach Norden. Den Leprechaun anschreien (shout), weil das Wasser so laut ist. Ihm gibt man die Pfeife. Daraufhin bekommt man eine Flasche „Antitroll". Nach Norden und Osten gehen. Hier liegt ein Floß. Man kann damit jedoch nicht fahren, weil es



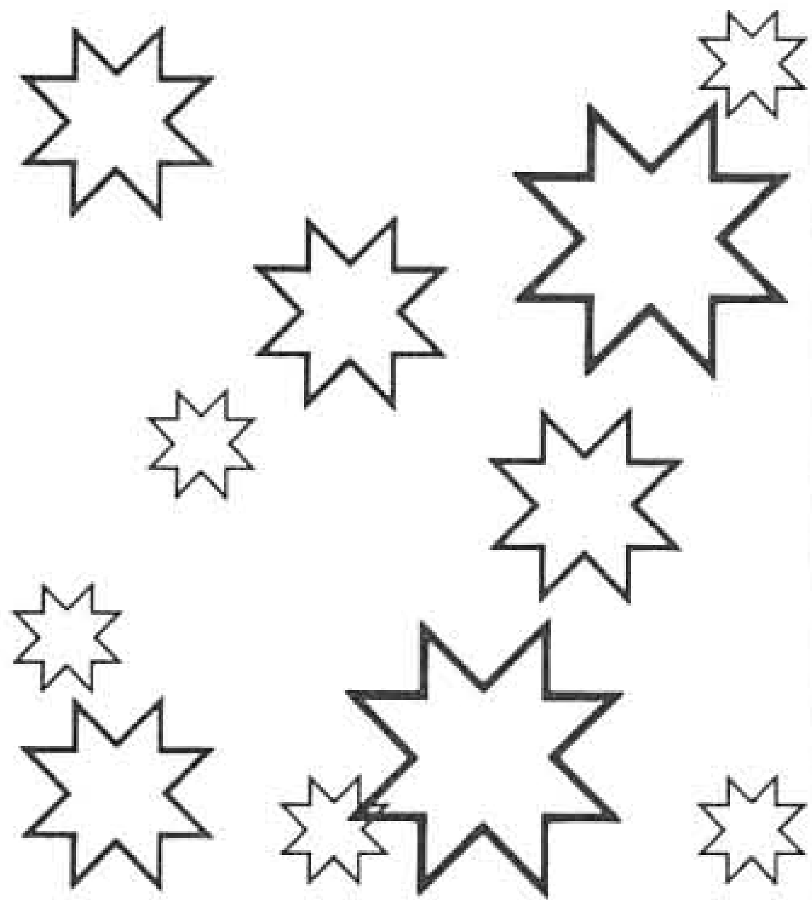


gleich untergeht. Das Seil mitnehmen. Jetzt zweimal nach Westen und einmal nach Norden gehen. Dem Jäger die Falle geben. Nach Süden gehen, das „Antidote" trinken (bringt neue Energie), die Flasche hinwerfen und die Scherben mitnehmen. Dann nach Südosten gehen. Hier warten, bis man gefangengenommen wird. Man findet sich gefesselt wieder, aber zum Glück liegt eine Scherbe direkt neben dem Fuß (get glass with feet). Damit das Seil durchschneiden. Die Wache zweimal mit den Händen angreifen. Nun in das Zelt gehen, die Waffen nehmen und wie gehabt verteilen. Alles nehmen, auch den Rucksack. Dann nach Norden fliehen. Osten, Nordwesten, Westen, Nordwesten. Auf den Baum klettern. Den Troll zweimal treten, dann fällt er vom Baum. Nun vom Baum hinunterklettern (descend tree), den Troll durchsuchen. Man findet einen Beutel mit Perlen. Jetzt wieder auf den Baum klettern und nach unten schauen (look down). Die Bodenbretter untersuchen, das lose Brett aufheben, das Loch untersuchen, den Schlüssel nehmen. Jetzt die Treppe hinuntersteigen, die Tür öffnen und rausgehen. Nun nach Westen und Norden gehen. Das Messer auf den Troll werfen, Messer und Schaufel mitnehmen, Süden, Osten, Norden, zweimal Nordwesten, Westen. Warten, bis der Troll kommt, das Messer auf ihn werfen, das Messer nehmen, weiter nach Westen. Das „Antitroll" auf die Trolle werfen, den Mann losbinden, die Trolle durchsuchen und das Horn mitnehmen. Zweimal Osten, zweimal Südosten, Süden, zweimal Westen. Die Gates mit dem Schlüssel öffnen, zweimal Westen. Mit „dig shourel" kann man sich durch den Steinrutsch graben.

Hier sind 25% des Adventures gelöst.

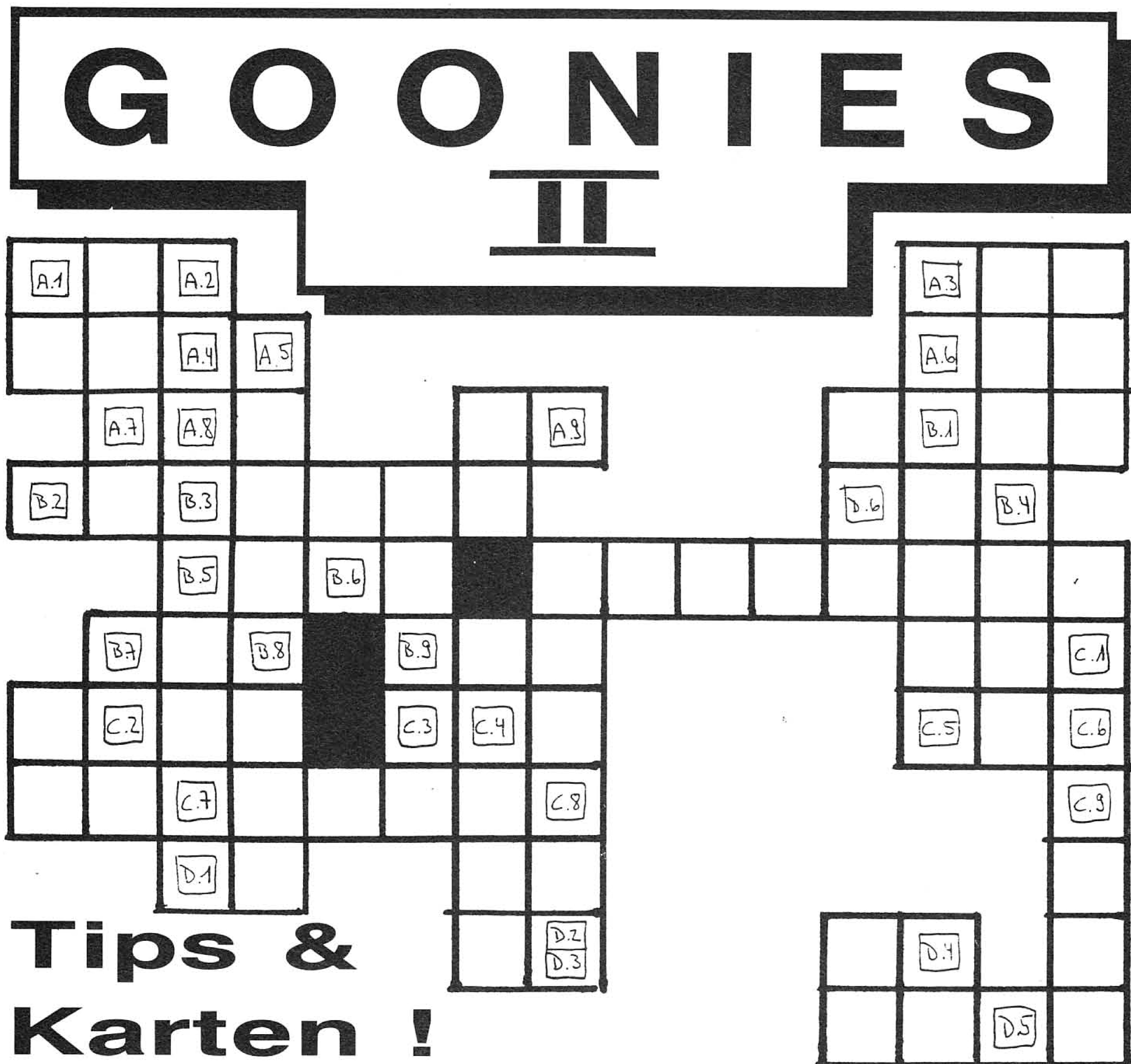
Manuela Löwe

STEIN DER WEISEN



Alt, älter, ASM - eine Steigerung, die in der folgenden Lösung deutlichen Ausdruck findet: **DER STEIN DER WEISEN**. Aber da müssen wir durch. Einen schönen Dank an Michael!

OEFFNE SCHRANK - NIMM AXT - OEFFNE TUER - GEHE TUER -S- FAELLE BAUM-W - VERLIERE AXT - KLETTERE BAUM - WARTE - NIMM WABE - R - NIMM AXT-O - N - NIMM FLASCHE - OEFFNE FLASCHE - NIMM PERGAMENT - LIES PERGAMENT - VERLIERE FLASCHE - N - GEHE HOEHLE - WIRF WABE - GEHE HOEHLE-ZIEHE TROPFSTEIN - VERLIERE AXT - N - S - NIMM AXT - N - W - GEHE WANDERER - GIB WANDERER AXT - O - S - O - GIB WACHE SPIEGEL - WARTE-NIMM FISCH - ISS FISCH - SAEGE GITTER - KLETTERE FENSTER - LEERE KRUG - O - NIMM STEIN - W - WIRF STEIN - GEHE HUETTE - NIMM STATUE - GEHE TUER - KLETTERE KRUG - WARTE (3X) - SPRINGE GEBUESCH - W - N - VERLIERE GRAETE STATUE - SPRINGE SEE - SCHWIMME STRUDEL - NIMM STANGE - H - SCHWIMME SEE - SCHWIMME UFER - VERJAGE PFERD - VERLIERE STANGE PERGAMENT - SPRINGE SEE - SCHWIMME SEE - SCHWIMME UFER - NIMM STATUE - SPRINGE SEE - SCHWIMME SEE - SCHWIMME UFER - NIMM PERGAMENT STANGE HUHN - W - W - GEHE SCHMIED - GIB SCHMIED PERGAMENT - S - O - N - N - S - VERKAUFE HUHN - NIMM OELKANNE - N - W - W - TOETE NATTER - S - OELE TOR - OEFFNE TOR - GEHE TOR - VERLIERE STANGE OELKANNE - O - VERLIERE STATUE - ZIEHE RING - NIMM STATUE - KLETTERE LUKE -NIMM KERZE - OEFFNE TUER - GEHE TUER - W - W - O - O - W - W - SPRINGE BRUNNEN - H - N - GEHE HAUS - NIMM GLASKOLBEN - OEFFNE FENSTER -GEHE TUER - O - GEHE LADEN - WARTE - VERKAUFE STATUE - GEHE TUER - W - S-O - S - GEHE SCHENKE - KAUFE BIER - GIB WACHE BIER -SAGE TRINKE BIER - NIMM SCHLUESSEL - GEHE TUER - N - W - W - WIRF GLASKOLBEN - GEHE MAUER - KLETTERE BAUM - WARTE - R - W - GEHE TUER - GIB MOENCH KERZE - SAGE HILF MIR - KLETTERE LUKE - O - N - N - ZIEHE RING -GEHE MAUER - W - NIMM FASS - S - NIMM ZWIEBEL - N - W - WIRF FASS - R - O - N - OEFFNE TUER - S - W - R - OEFFNE TUER - GEHE TUER - GIB PROFESSOR ZWIEBEL - WARTE - GEHE TUER - H - H - O - O - N - GEHE TUER - GIB KOENIG BECHER.



THE GOONIES II auf Konsole (NES) verlangen nach einigen Tips, die hiermit gegeben werden. Man hat die Karten (mit Markierungen) und Eintragungen, was wo abgeht. Die beiden Karten und ihre Eintragungen werdet Ihr wohl auseinanderhalten können - ich hab's auch geschafft (Zahlen oder Buchstaben zuerst). Das Material erhebt natürlich keinen Anspruch auf unbedingte Komplettheit. Jetzt geht's aber mit den Eintragungen los:

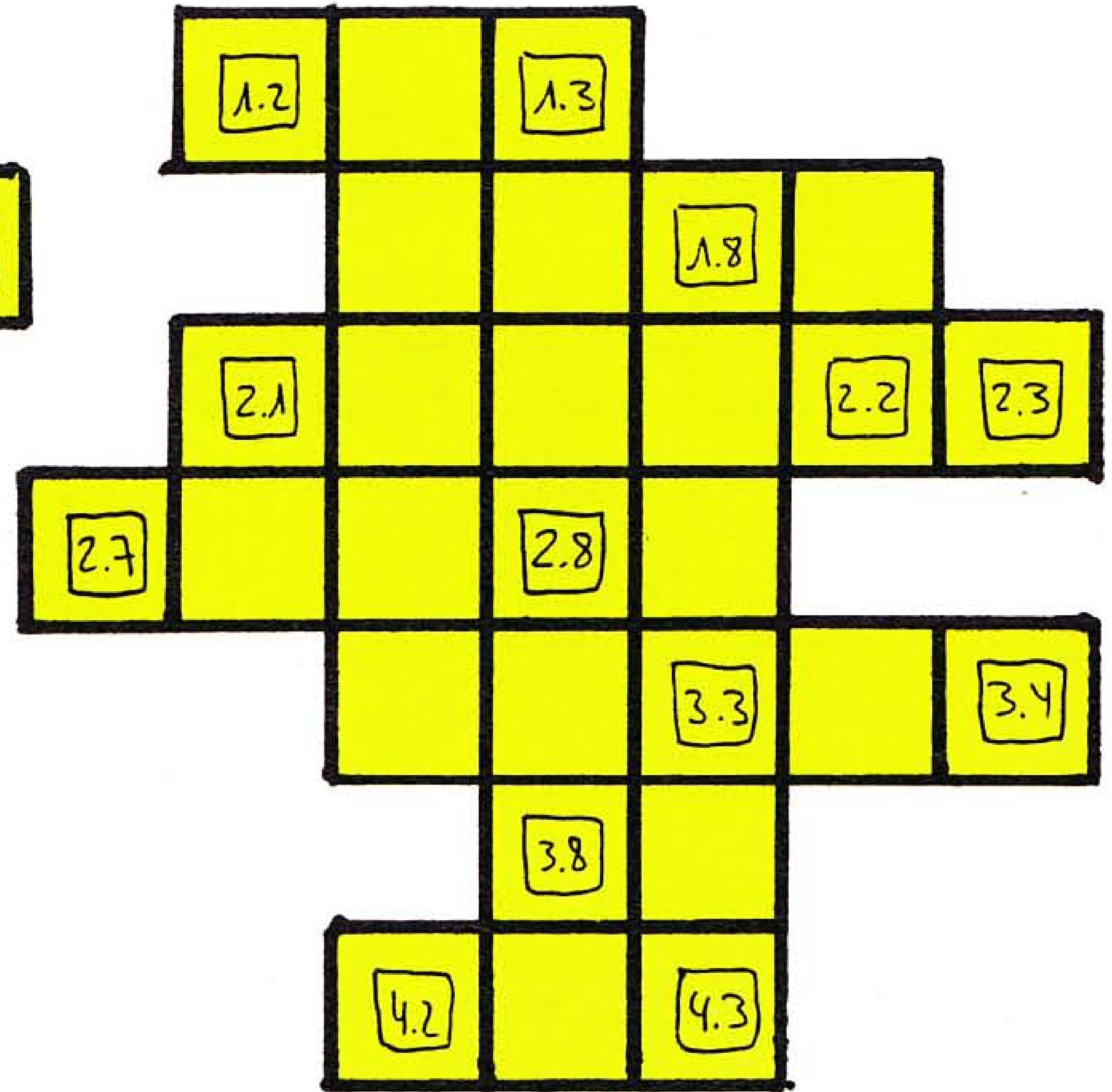
A.1 Loch in Decke = alter Mann fragt nach Brille (?).
A.2 Ausgang zu 1.6.
A.3 Tresor = nichts vorhanden.
A.4 Ausgang zu A.8.
A.5 Tresor = es macht Spaß, GOONIES II zu spielen (?).
A.6 Loch im Boden (rechts Wasserloch) = Ausgang zu 4.5.
A.7 Hammer.
A.8 Schlüsselbund = mit Leiter Ausgang zu A.4.
A.9 Ausgang zu 1.7.
B.1 Ausgang zu 1.8.
B.2 Steinschleuder.
B.3 Goonie-Locator, Ausgang zu 1.9.
B.4 Ausgang zu 2.2.
B.5 Ausgang zu 3.6.
B.6 Unten: Loch im Boden (nichts gefunden), oben: Ausgang zu 1.2.
B.7 Energie tanken.
B.8 Ausgang zu 3.1.
B.9 Ausgang zu 3.2.
C.1 Ausgang zu 3.4.
C.2 Ausgang zu 3.5.
C.3 Goonie versteckt (befreien!).
C.4 Ausgang zu 3.7.
C.5 Goonie-Locator. Nachricht: Taucheranzug sei in grüner Höhle.
C.6 Frage, ob Du Jacke und Weste schon hast?
C.7 Bumerang (immer wieder da, Brille, links Wasserloch).
C.8 Explosionen könnten Türen erscheinen lassen (?).
C.9 Ausgang zu 1.4.
D.1 Sprungschuhe.
D.2 Ausgang zu 2.6.
D.3 Annie, die Nixe.
D.4 Ausgang zu 1.2.
D.5 Loch in Decke, oben Goonie befreien.
D.6 Schnelle Schuhe (Türe erst mit Brille zu sehen!).

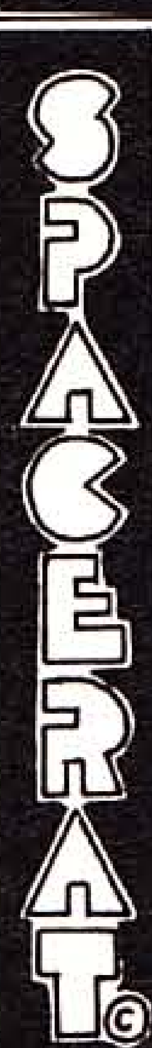
Das war's zur ersten Karte, nun ist die zweite dran:

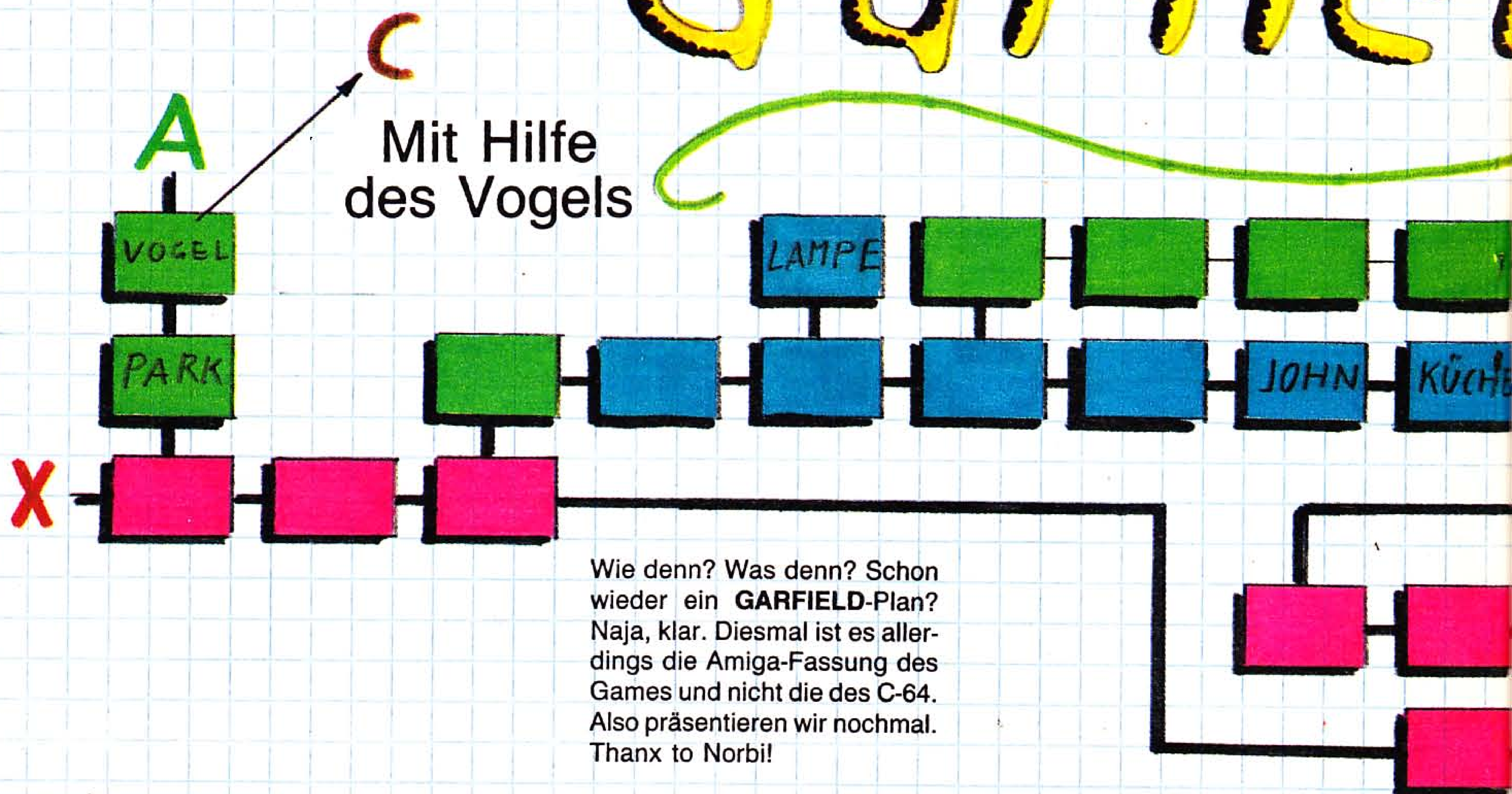
1.1 Bombenkiste, rechts mit Hammer Türe einschlagen (Goonie befreien).
1.2 Ausgang zu D.4.
1.3 Ausgang zu C.1.

1.4 Links Loch in Decke = Ausgang zu C.9.
1.5 Loch in Boden (Feuerkiste).
1.6 Ausgang zu A.2.
1.7 Ausgang zu A.9.
1.8 Ausgang zu B.1.
1.9 Ausgang zu B.3.
2.1 Loch in Boden (Bombenkiste).
2.2 Ausgang zu B.4.
2.3 Nichts gefunden.
2.4 Feuerkiste.
2.5 Ausgang zu B.6.
2.6 Ausgang zu D.2.
2.7 Tresor links (Nachricht), Tresor rechts (Nachricht), voran, rechts mit der Brille die Türe sehen (Goonie befreien).
2.8 Nichts gefunden.
2.9 Licht machen, mit Brille Türe sehen (Helm im nächsten Raum).
3.1 Ausgang zu B.8. Alten Mann fünfmal mit dem Hammer schlagen (Kerze).
3.2 Ausgang zu B.9.
3.3 Nichts gefunden.
3.4 Ausgang zu C.1.
3.5 Ausgang zu C.2.
3.6 Ausgang zu B.5.
3.7 Ausgang zu C.4.
3.8 Nach links, vorwärts (Taucheranzug).
3.9 Schlüsselbund per Handschlag, links Goonie-Locator.
4.1 Goonie befreien.
4.2 Tresor (wasserfeste Jacke).
4.3 Nachricht: Leben tanken in B.7.
4.4 Leiter mit Handschlag finden, links Bombenkiste, rechts oben Goonie befreien.
4.5 Ausgang zu A.6.

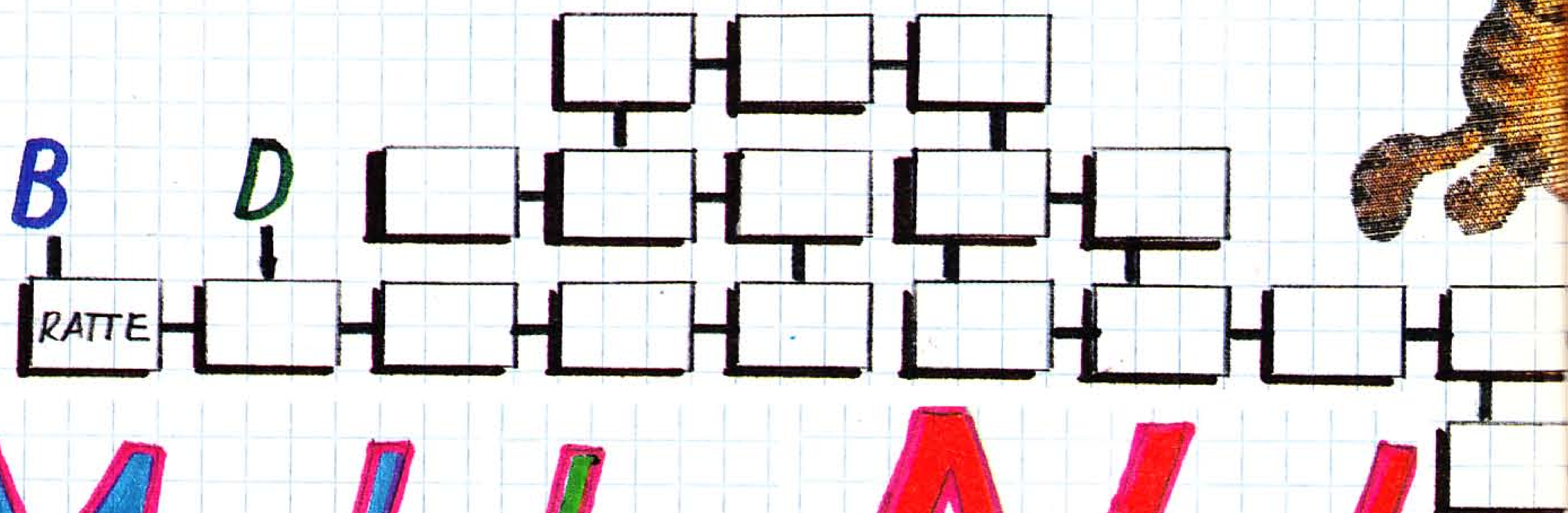
So, nun kommt noch der zuletzt benötigte Code (hoffentlich stimmen die Spaces!):
-4' ?"41 44Q "OKR.
Der letzte Punkt gehört natürlich nicht dazu. Nochmal "So" und schönen Dank an Marcel Schulz!







Wie denn? Was denn? Schon wieder ein **GARFIELD**-Plan? Naja, klar. Diesmal ist es allerdings die Amiga-Fassung des Games und nicht die des C-64. Also präsentieren wir nochmal. Thanx to Norbi!



Made by Norbi

B

KELLE

EIMER

BUTCHER

C

gelber Schlüssel notwendig

FISCH

FRUIT

KUCHEN

D

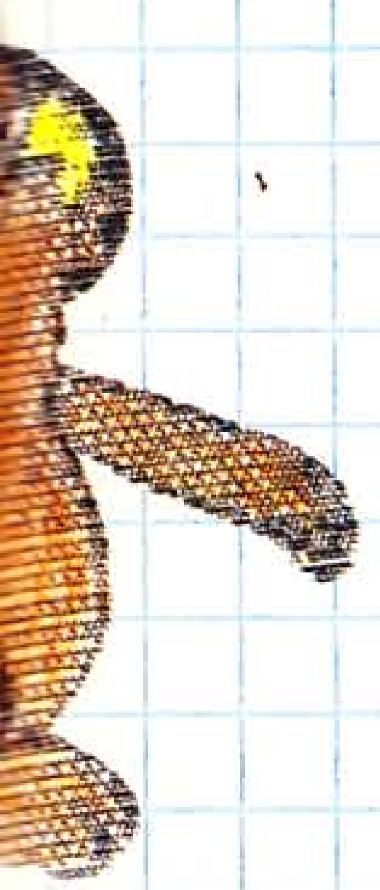
FOOD SHOP

BUTCHER

HARD-WARE

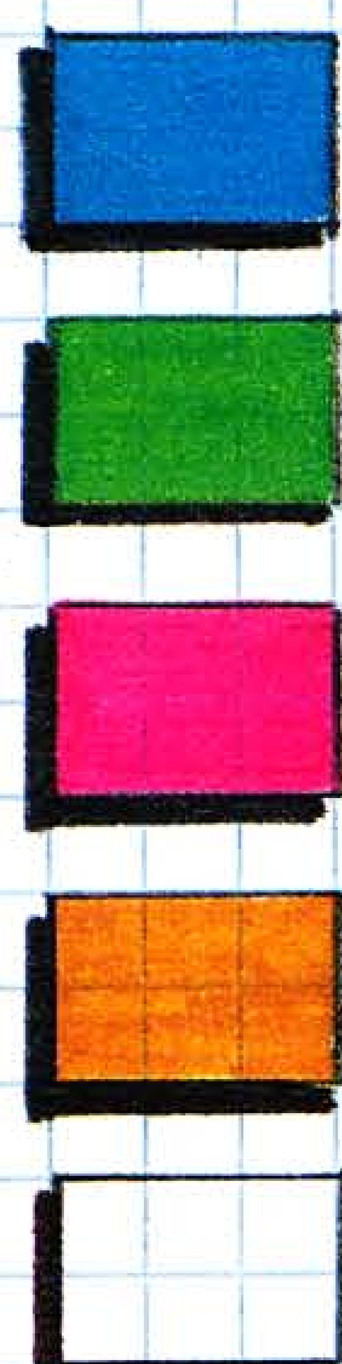
PIZZA PARTY

X



A

NERMAL



...Gebäude

...Garten, Park

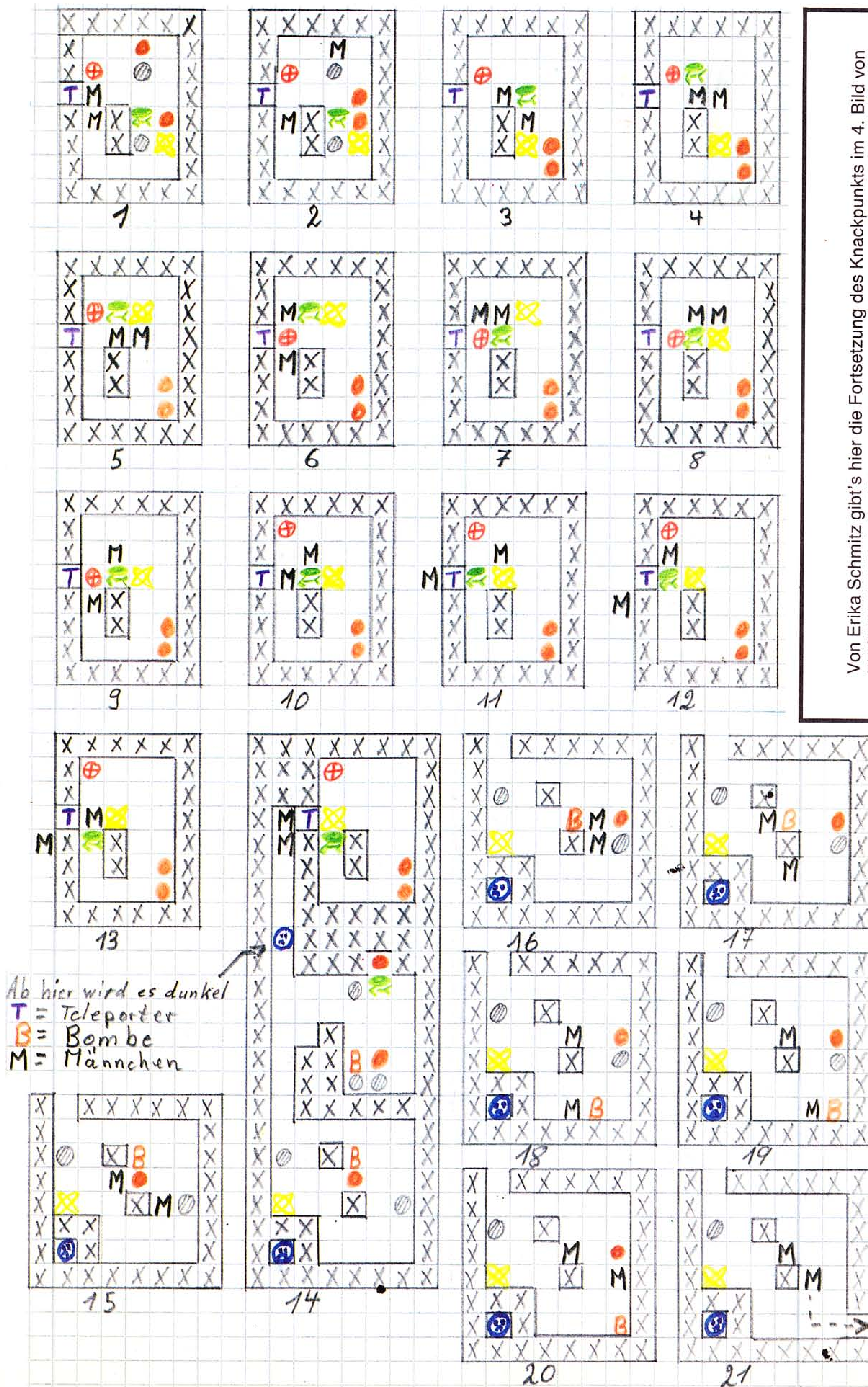
...Straßen

...Gefängnis

...Kanäle

...Arlene

Pfeile: ...Weg nur in Pfeilrichtung möglich



Von Erika Schmitz gibt's hier die Fortsetzung des Knackpunkts im 4. Bild von **PROSPECTOR**, Level "Decoder". Besonders gefreut haben sich Martina und Bernd. Thanx!

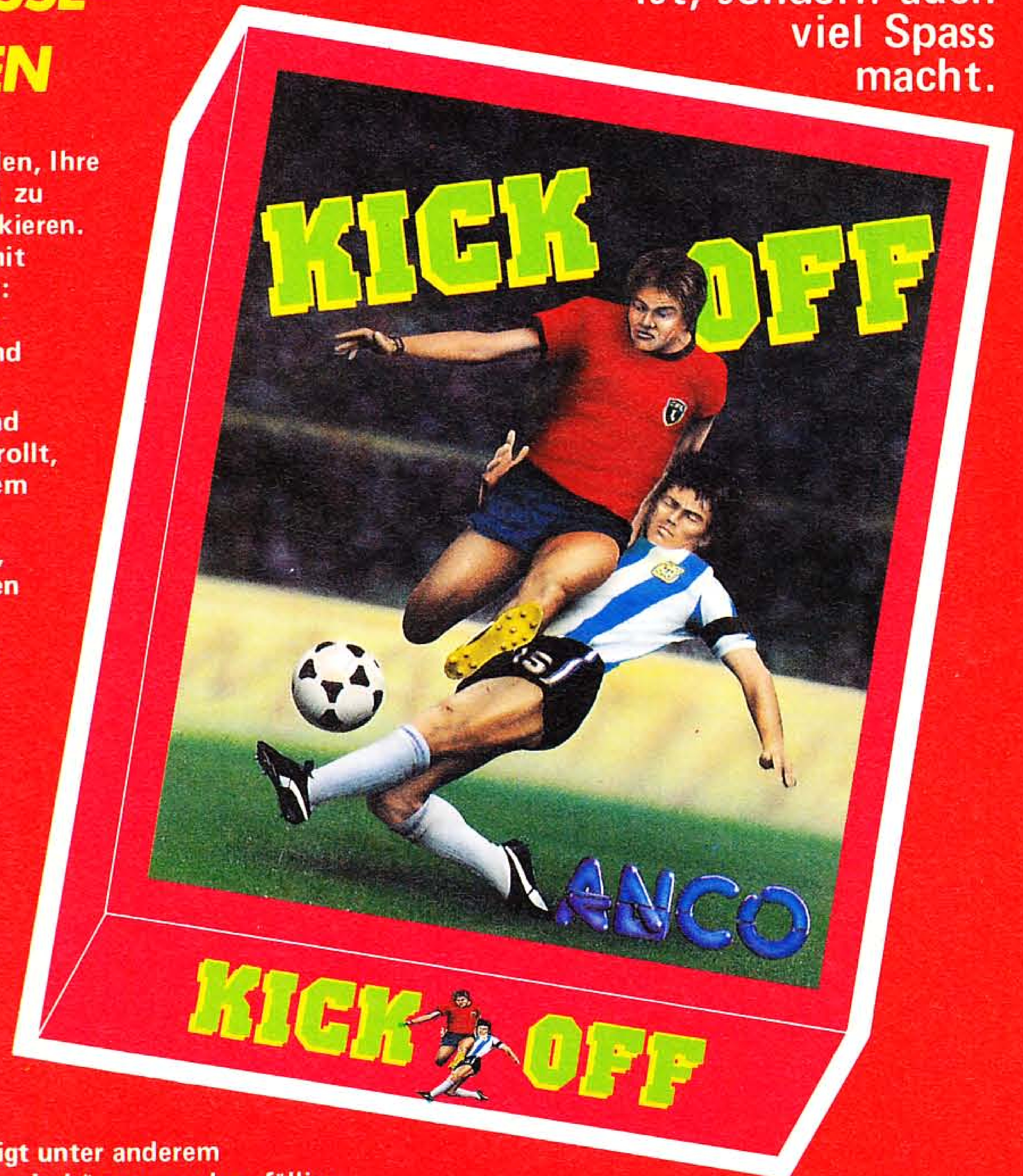
In Bild 10 & 13 muß man sich teleportieren und zurück; Bild 21 raus, ganz hoch, ganz rechts, ganz runter, 7 Schritte nach links, 1 Schritt nach oben.
Nun haben Sie den letzten Heißluftballon. Jetzt zurück zur Tür.

KICK OFF



IRRES TEMPO-
ZENTIMETERGENAUE PÄSSE-
TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fussballsimulator, der nicht nur genau und realistisch ist, sondern auch viel Spass macht.



Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften: Tempo, Präzision, Ausdauer und Aggressivitat. Achten Sie mal auf die Brasilianer bei den Länderspielen, sie sind wirklich Klasse.

* Spielfeld in voller Bildschirmgrösse, welches weich und schnell (auch beim ST!) in alle vier Richtungen scrollt, und ein einzigartiger Scanner, der alle Spieler auf dem Feld anzeigt.
* Übungsmodus, um alle Eigenschaften wie Dribbeln, Pässe schlagen, Ecken schiessen oder Elfmeterschiessen zu trainieren.
* 5 Spielstärken, Länderspiel bis Kreisliga. Die Stärken werden für beide Mannschaften getrennt eingestellt, dadurch insgesamt 25 Level. Die Niederlage einer Nationalmannschaft mit Starbesetzung gegen ein Team der Bunten Liga voller Nieten bildet wohl die grösste Herausforderung.
* Ein- oder Zwei-Spieler-Option. Beide Spieler können vor jeder Halbzeit eine von vier Taktiken wählen (z.B. 4-3-3, 4-4-2).
* Ligamodus für 1 bis 8 Spieler mit der Möglichkeit, den aktuellen Stand abzuspeichern und zu laden.
* Einfache, aber sehr effektive Möglichkeiten der Ballkontrolle. Der Spieler kann dribbeln, schiessen, passen, lupfen oder köpfen und anderen Spielern in den Ball grätschen.
* Die erstaunlich realistische Ballsteuerung berücksichtigt unter anderem die Boden- und Luftverhältnisse. Auf den höheren Leveln können auch zufällige Windböen auftreten.
* Es gibt 9 verschiedene Eckstösse, Elfmeter, gelbe und rote Karten, und eine Vielzahl weiterer Besonderheiten wie müde Spieler bei Spielende, Zeitschinden bei Abstoss und Verletzungen, usw.

ERHÄLTLICH FÜR:	
AMIGA	49.95 DM
ATARI ST	49.95 DM
C-64 Kass	29.95 DM
C-64 Disk	39.95 DM
IBM PC	69.95 DM

SPIELEN IST EINFACH, ABER MAN BRAUCHT ZEIT-VIEL ZEIT-UM ES ZU BEHERRSCHEN



AMIGA



AMIGA

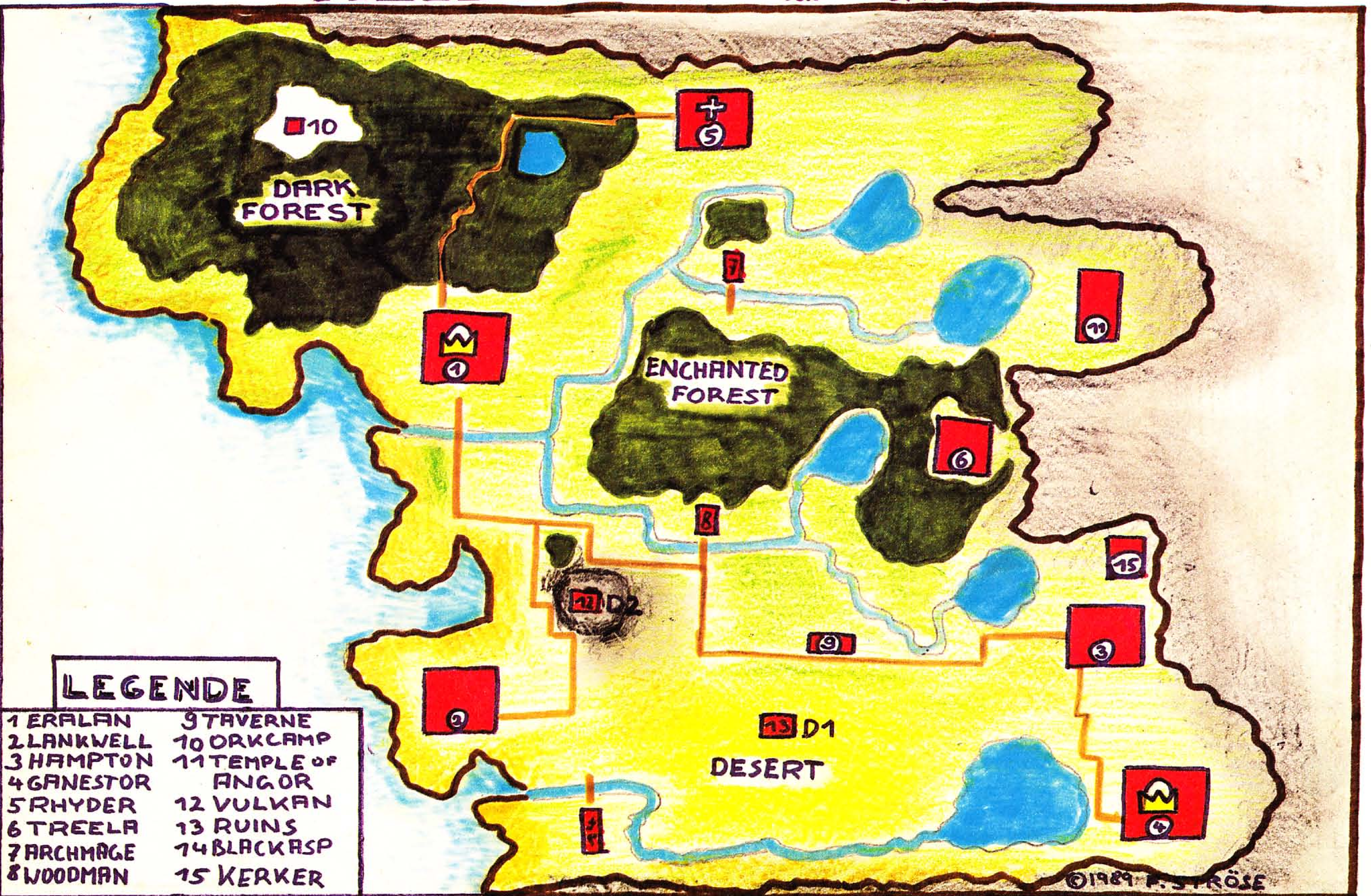


ATARI ST



ANCO

VERTIEB: RUSHWARE GmbH, Bruckweg 128-132, 4044 Kaarst 2 TEL: 021 01/6070
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER, ÖSTERREICH: KARASOFT
ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSON RD., DARTFORD, KENT, ENGLAND


TIMES OF LORE von ORIGIN
DARK FOREST
ENCHANTED FOREST
DESERT
D1
D2
LEGENDE
1 ERALAN
2 LANKWELL
3 HAMPTON
4 GANESTOR
5 RHYDER
6 TREELA
7 ARCHMAGE
8 WOODMAN
9 TAVERNE
10 ORKCAMP
11 TEMPLE OF ANGOR
12 VULKAN
13 RUINS
14 BLACKASP
15 KERKER
D1=DUNGEON1 // D2=DUNGEON2
©1989



Ja, es ist ein langer und schwerer Weg (?) zu einer Königsweihe zum Hochkönig von Albareth. Anfangs glaubt man ja noch daran, daß man den König Valwyn mit dem Amulett der Macht wieder zum Leben erwecken kann, doch wie immer kommt es erstens anders und zweitens als man denkt. Und das war so:

Zu Beginn des Spiels ist man ein einfacher Ritter, der gerade genug Geld in der Tasche hat, um sich etwas zu Essen leisten zu können. So zieht man denn aus, in Albareth Ordnung zu schaffen und ein Held zu werden. Den ersten Auftrag bekommt man in einer Taverne in der Hauptstadt des Reiches, Eralan. Man soll die Foretelling Stones finden, welche von einer Horde wilder Orks im Dark Forest gestohlen worden waren. So zieht man los.

Auf dem Weg teilt einem ein freundlicher Waldbewohner mit, daß er gehört habe, wo sich das Lager der Orks befinde. In dessen Hütte kann man sogar noch einen Dolch finden - nur kein falscher Anstand!

Man erledigt diesen Auftrag, indem man, sobald man das Lager der Orks gefunden hat, diese von all ihren weltlichen Problemen befreit (murks!), um letztendlich die Steine in seinen Händen zu halten. Nun geht's zurück nach Eralan. Man erhält eine Belohnung und den nächsten Auftrag.

Dieser besteht darin, das Tablet of Truth einzusacken und vorbeizubringen, welches im Süden des Reiches (Provinz Ganestor) vermutet wird. So wandert man also südwärts.

Man geht aber nicht direkt nach Ganestor, sondern wandert zuerst noch durch das schöne, etwas westlicher gelegene Lankwell. Dort hört man unter Umständen etwas von der Existenz einer magischen Axt, welche man nach einigem Suchen von einem Soldaten kaufen kann. Inzwischen sollte man auch einigermaßen kampfgewandt sein, denn nun geht es ostwärts gen Ganestor durch die wüste Wüste, in der man von allerlei Kreaturen angegriffen wird. Ist man einmal dort, fragt man sich so durch, bis man die Information erhält, daß es im Keller des Wirtshauses einen geheimen Tunnel gibt. Dieser endet im Keller des Palastes, wo man erstmal alle Wachen erschlägt, die einen unguterweise angreifen. Im Erdgeschoß findet man das Tablet of Truth und außerdem eine "Note". Diese kann man zum Warden of Garnestor bringen, welcher im Obergeschoß residiert und dem Helden aufträgt, seinen verschleppten Sohn zu befreien.

In Hamton, das man nach einigen Stunden Fußmarsch erreicht, erzählt der Adelige dieses Ortes, daß der Prinz von Ganestor in einem Anwesen in den Bergen (nördlich von Hampton) festgehalten wird. Dieses muß man nun finden (ein bißchen Suchen schadet nie!). Man erschlage den ersten Wächter und finde einen grünen Schlüssel (anschließend). In dem Raum links von Eingang findet man die "green scroll", die es möglich macht, sich zu jeder beliebigen Stadt in Albareth zu teleportieren. Im ersten Stockwerk dann findet man den gesuchten Prinzen, dessen Kerkertür man mit dem gefundenen Schlüssel öffnen kann. Der Befreite bedankt sich recht herzlich und schickt einen mit seinen Grüßen zum königlichen Archmage, welcher in einem Haus nordwestlich von Treela außerhalb unserer Dimension (?) lebt. Man macht sich also auf den Weg nach Treela. An der Theke der Kneipe dieses Ortes findet man einen Mann, der ein Paar "Boots" (Stiefel) verkauft. Mit diesen Latschen kann man schneller laufen als jedes andere Lebewesen. Nun sucht man ein wenig nach der Hütte des Zauberers, und zwar genau solange, bis man sie gefunden hat (sehr sinnig!). Der Zauberer gibt nun den Auftrag, in Lankwell einen Schwerverbrecher zu suchen. Bevor man jedoch Lankwell unsicher macht, überbringt man dem König von Eralan sein Tablet of Truth und holt sich die Zechinen dafür ab.

In Lankwell angekommen findet man den gesuchten Mann, welcher von dem legendären Black Asp erzählt. Seinen (wessen?) momentanen Aufenthaltsort gibt einem ein anderer Mensch in diesem Ort.

Man suche nun also den Black Asp. Wir verraten: Man findet ihn in seinem Haus (aber das müßt Ihr selber finden!) und fragt ihn über den Hochkönig Valwyn aus. Er enthüllt, daß er diesen aus 100 Fuß Entfernung erschossen hat und überreicht sogleich das schriftliche Geständnis, welches wir dem Warden of Ganestor bringen. Er liest es und gibt den Auftrag, einen Spion, der ihn bedroht, zu suchen. Wenn ihr ihn gefunden habt, gebt uns Bescheid! Es ist aber zum Lösen des Spiels nicht notwendig, diesen aufzuspüren.

So geht man wieder zum Archmage, der, um einen auf die Probe zu stellen, den Auftrag gibt, "Lyche" in dem Dungeon der Ruins zu vernichten. Nun, in dem Gasthaus zwischen Eralan und Hampton, erzählt ein alter Mann, daß man einen Lyche nur mit Weihwasser vernichten könne, welches es in Rhyder beim Bruder Kaine gebe. Dieser (der Bruder) verkauft Weihwasser für 25 Goldstücke pro Phiole. Zwischendurch kann man auch den Gerüchten über einen Giganten auf dem Grund gehen, welcher sich östlich von Rhyder herumtreiben soll. Tötet man diesen, hinterläßt er einen Ring, der einen für gewisse Zeit unsichtbar machen kann.

Nun eilt man zu den Ruinen in der Wüste, den Lyche zu töten. Nach mittellanger Suche findet man den Eingang zum Dungeon, welcher sich als die erste wirklich schwere Stelle im Spiel erweist. Man muß einige Schalter umlegen, um endlich dem Lyche gegenüberzustehen.

Nun bespritze man diesen mit Weihwasser, so daß er sich in Wohlgefallen auflöst. Auf seinem Stuhl liegt die Red Potion, welche es ermöglicht, sich ca. einen Kilometer weit in jede Richtung zu teleportieren. Ist man wieder beim Archmage angelangt, gibt dieser einen Schlüssel, mit dem man die Tür beim Vulkan öffnen kann, hinter welcher man den zweiten Dungeon findet.

Im letzten Raum dieses Dungeons befindet sich, auf einer Säule liegend, die (der, das) Chime, die man an sich nimmt, um damit zum Archmage zurückzukehren. Hier wird man gelobt und zum Endkampf gegen den Grey Abbot geschickt. Die (aha!) Chime öffnet die Tür zum Tempel von Angor. Im Obergeschoß hinterließ ein getöteter Mönch einen White Key, mit dem man im Keller einen Gefangenen befreien kann, welcher verrät, daß man den Grey Abbot nur mit der Sphere besiegen kann, welche unter dem Kopfkissen seines Bettes liegt, welches sich wiederum im Obergeschoß befindet.

Also besorgt man sich die Sphere und tritt dem Abbot entgegen. Man lähmt ihn mit der Blue Scroll und gebraucht dann die Sphere. Als Überbleibsel findet man hiernach das goldene Medaillon der Macht, welches man an sich nimmt...somit ist das Spiel gelöst, und unser Dank kollidiert mit Florian Ströse!

HEROES OF THE LANCE

Tips ohne Ende

Und hier sind sie, die neuesten Tips zu **HEROES OF THE LANCE!**

Wenn man Löcher überqueren muß (siehe Karte), sollte man Raistlin, den Zauberer, benutzen; bei kleineren Löchern sollte man - der Schnelligkeit wegen - Flint, den Dwarf, wählen.
Bei Angriffen durch die „Spectral Minors", diesen durchsichtigen, schwebenden Gestalten, ist ein „großer" Held an der Spitze der eigenen Party am nützlichsten. Nehmt am besten „Riverwind", denn der ist mit Bogen und Schwert gerüstet. Und nun zu den einzelnen Kampftaktiken:

MEN
Sollten diese einzeln auftreten, mit dem Schwert draufhauen (wie martialisch...).

BAAZ-DRACONIANS
Ein bis zweimal mit dem Schwert umhauen, und... „they will crumble to dust!"

GIANT SPIDERS
Aus größerer Entfernung mit dem Bogen arbeiten. Beim Nahkampf kann es allerdings passieren, daß man sich mit dem Joystick verheddert und der Held einfach nicht nach unten schlagen will. Da hilft nur eins: Wegrennen und es aus der Entfernung nochmals versuchen.

TROLLS
Die Jungen am besten mit einem Sleep-Spell oder einem Web-Spell kampfunfähig machen. Dann darf fleißig draufgehauen werden, denn die Dinger halten 'ne Menge aus!

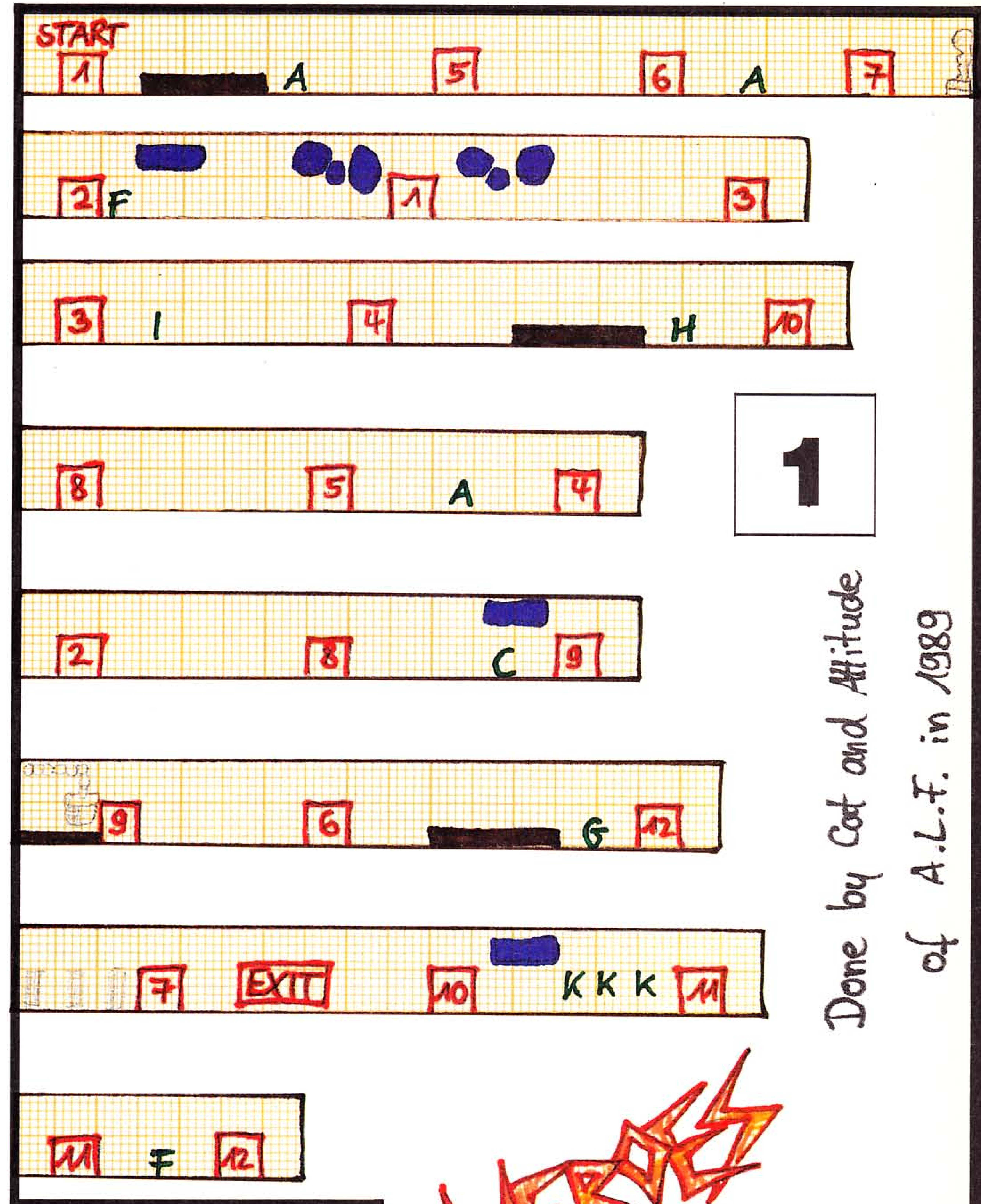
BLACK DRAGONS
Bis jetzt ist es noch nicht gelungen, so ein Viech zu killen. Man sollte entweder wegrennen oder den „Deflect Dragon Breath"-Spell, um den gewünschten Ausgang bzw. Gegenstand zu erreichen (siehe Karte).

SPECTRAL MINORS
Flint an die Spitze setzen, den Sleep-Spell benutzen, und dann mit der Axt loslegen.

BOZAK DRACONIANS
Den Web-Spell benutzen, draufhauen und ducken (am besten direkt vor ihm).

AGHAR (GULLY DWARFS)
Derselbe Vorgang wie bei den „Giant Spiders"

WRAITHS
Sie darf man nicht zu nahe herankommen lassen. Benutzt den Sleep-Spell und vernichtet das Monster dann auf die üb-



LEGENDE

A - Edelstein
B - Ring
C - Zaubertrank
D - Schild
E - Pfeile
F - Spruchrolle
G - Geldsack
H - Goldbarren
I - Steine (für die Schleuder)
J - Zauberstab
K - Schwert
L - Vase

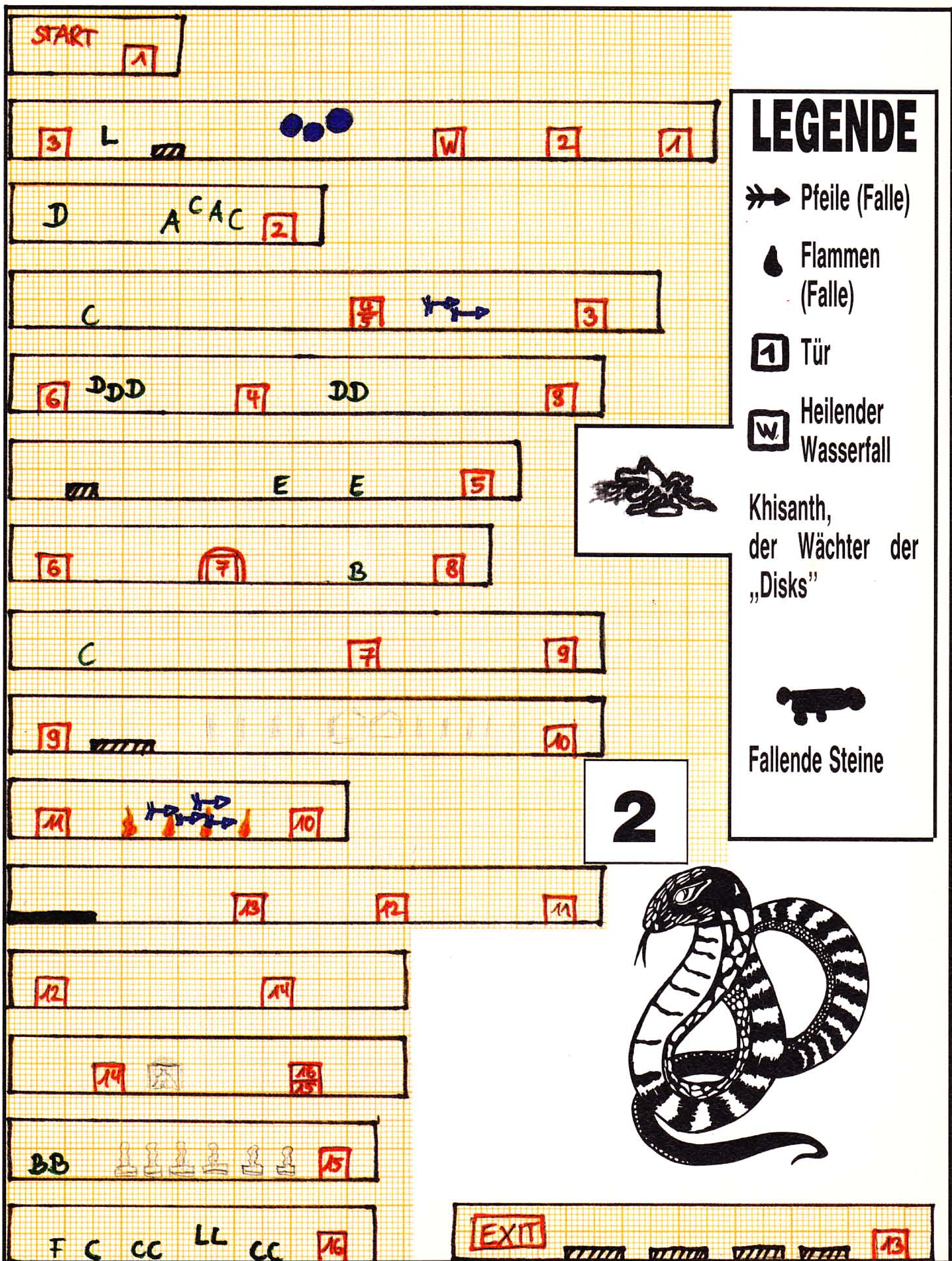
HINDERNISSE UND GEGNER

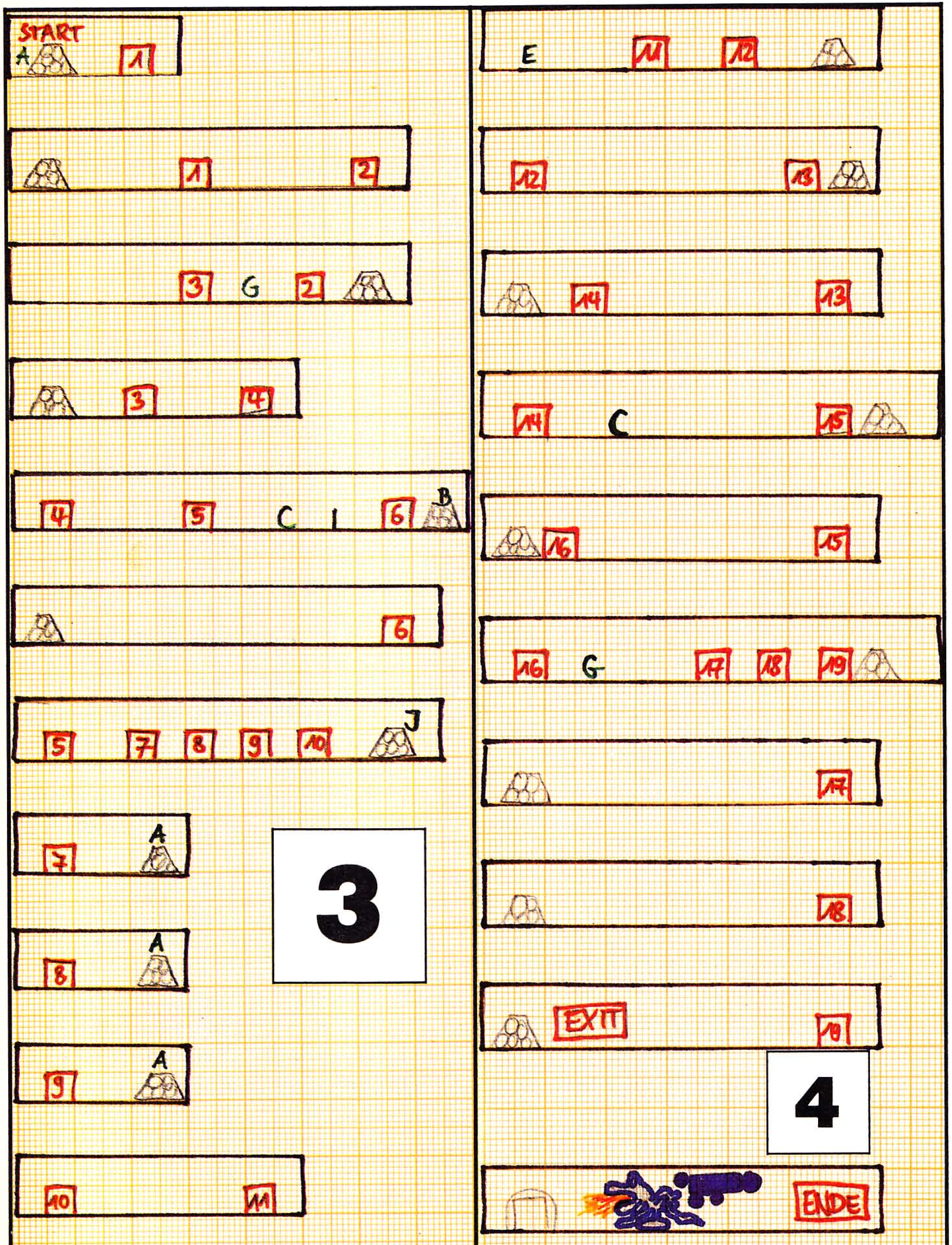
- *Fallender Steinquader*
- *Fallende Steinbrocken*
- *Löcher (nicht überwindbar)*
- *überwindbare Löcher*
- *Pfeile (Falle)*
- *Flammen (Falle)*
- *Tür*
- *Heilender Wasserfall*
- *Khisanth, der Wächter der "Disks"*
- *Fallende Steine*

liche Art und Weise.

KHISANTH

Bevor man den Exit zu Khisanths Höhle betritt (siehe Karte), sollte man auf den Charakter Goldmoon wechseln und dann abspeichern. Nach dem Betreten der Höhle ins Menü gehen, konzentrieren, raus aus dem Menü, den „Blue Crystal Staff" werfen, wieder zurück ins Menü, auf den völlig gesunden (!!!) Flint umschalten, raus aus dem Menü, noch den gefallen Brocken eines anderen, gesunden Charakters (z.B. Raistlin) nehmen und springen, springen, springen...


START
1
3
L
W
2
1
D
A C A C
2
C
4/5
3
6
DDD
4
DD
8
E
E
5
6
7
B
8
C
7
9
9
10
11
10
13
12
11
12
14
14
16/15
BB
15
F C CC LL CC
16
EXIT
13
LEGENDE
Pfeile (Falle)
Flammen (Falle)
1 Tür
W Heilender Wasserfall
Khisanth, der Wächter der „Disks"
Fallende Steine
2


START
A
1
1
2
3
G
2
3
4
4
5
C
I
6
B
6
5
7
8
9
10
J
7
A
8
A
9
A
10
11
3
E
11
12
12
13
14
13
14
C
15
16
15
16
G
17
18
19
17
18
EXIT
19
4
ENDE

Pool of Radiance

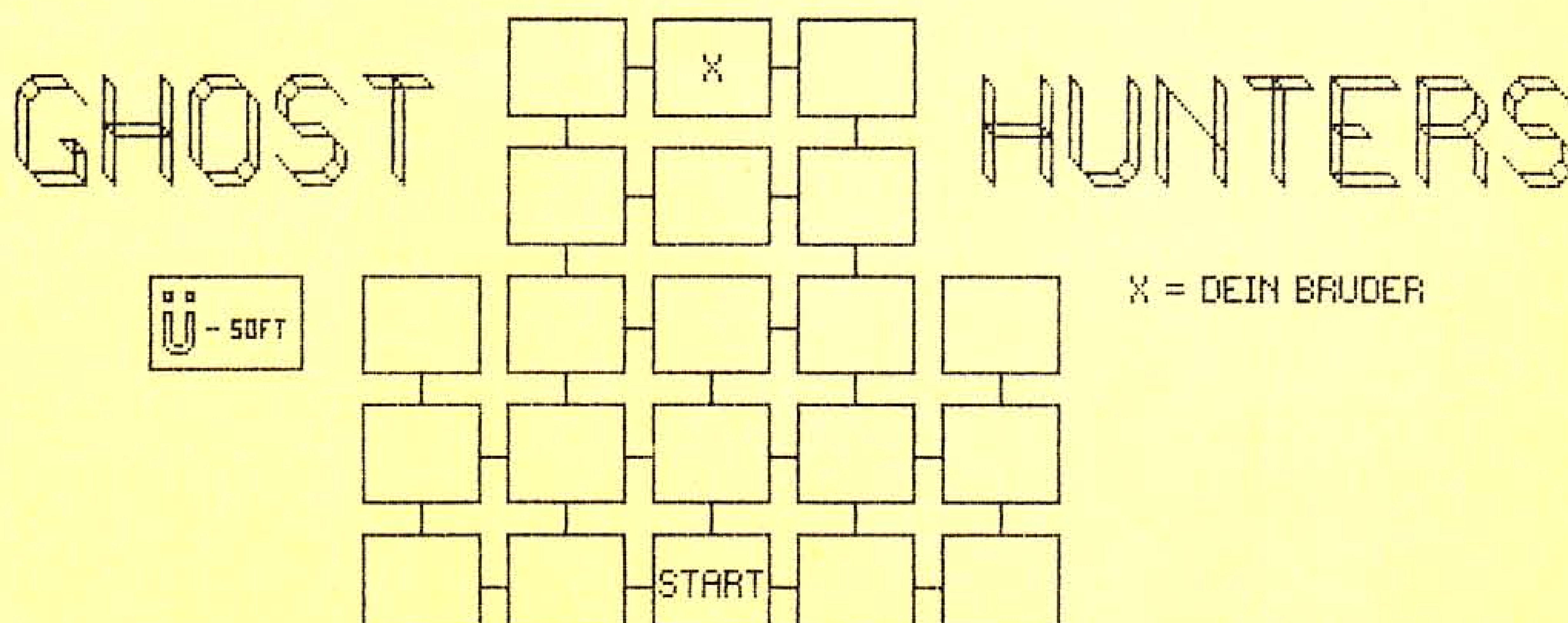
Dotz hat hier für Euch ein bißchen an einem Charakter von **POOL OF RADIANCE** (C-64) rumgebastelt. Viel Vergnügen!

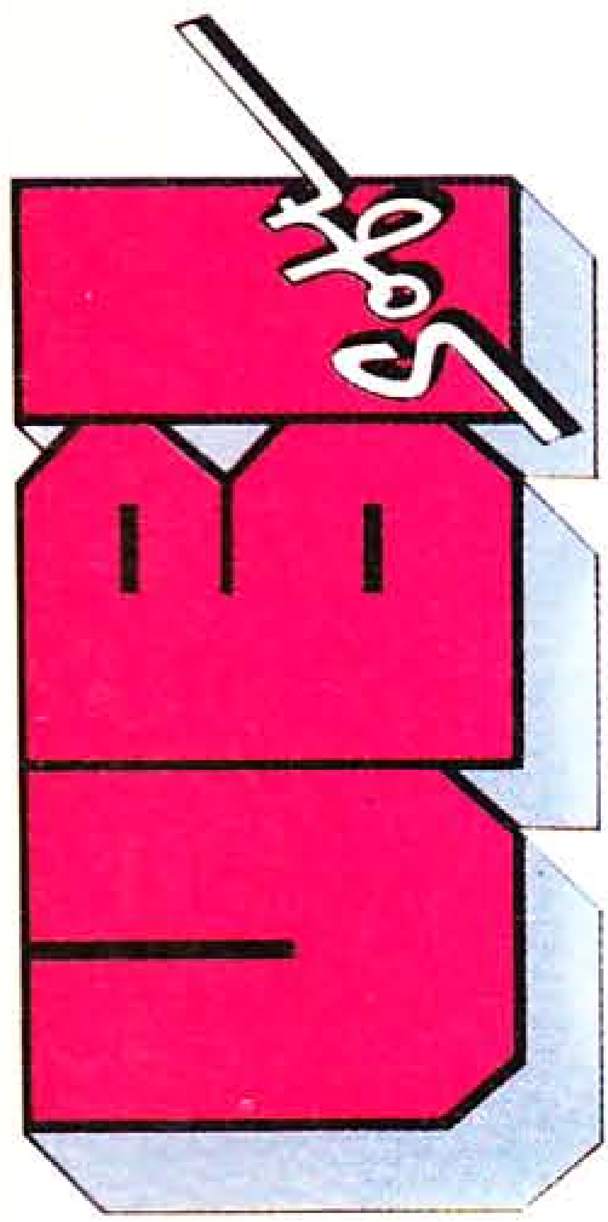
```
. :6B00 53 57 4F 52 44 53 4D 41 SWORDSMA
. :6B08 4E 00 00 00 00 00 00 00 N@@@@@@@   Name of Character
. :6B10 00 00 00 00 10 0E 0E 0E @@@@PNNN   (max. 15)
. :6B18 0E 0A 00 00 00 00 00 00 N.J@@@@@   Str Int Wiz Dex
. :6B20 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@   Con Chr
. :6B28 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B30 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B38 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B40 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B48 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B50 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B58 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B60 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B68 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B70 00 2A 07 02 14 00 12 00 @*GBT@R@   Age HP
. :6B78 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B80 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B88 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B90 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6B98 03 01 0D 0E 0F 10 10 0C CAMNOPPL
. :6BA0 05 FF FF 00 00 00 00 00 Eππ@@@@@   Level
. :6BA8 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
. :6BB0 00 00 00 00 00 00 00 FF @@@@@@@π
. :6BB8 A0 FF FF 00 00 00 00 00  ππ@@@@@
. :6BC0 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@   Platinum Pieces
. :6BC8 00 00 00 00 05 00 00 00 @@@@E@@@
. :6BD0 00 00 00 FF FF 01 00 00 @@@ππA@@
. :6BD8 02 02 00 01 00 08 00 00 BB@A@H@@
. :6BE0 00 34 10 01 FF FF FF FF @4PAππππ
. :6BE8 8A 1A 00 08 00 12 00 00  Z@H@R@@   Exp.Points (ix)
. :6BF0 00 00 00 00 00 00 00 23 @@@@@@@#
. :6BF8 00 03 03 FF 00 00 39 07 @CCπ@@9G
..... weiter bis 6d45
```

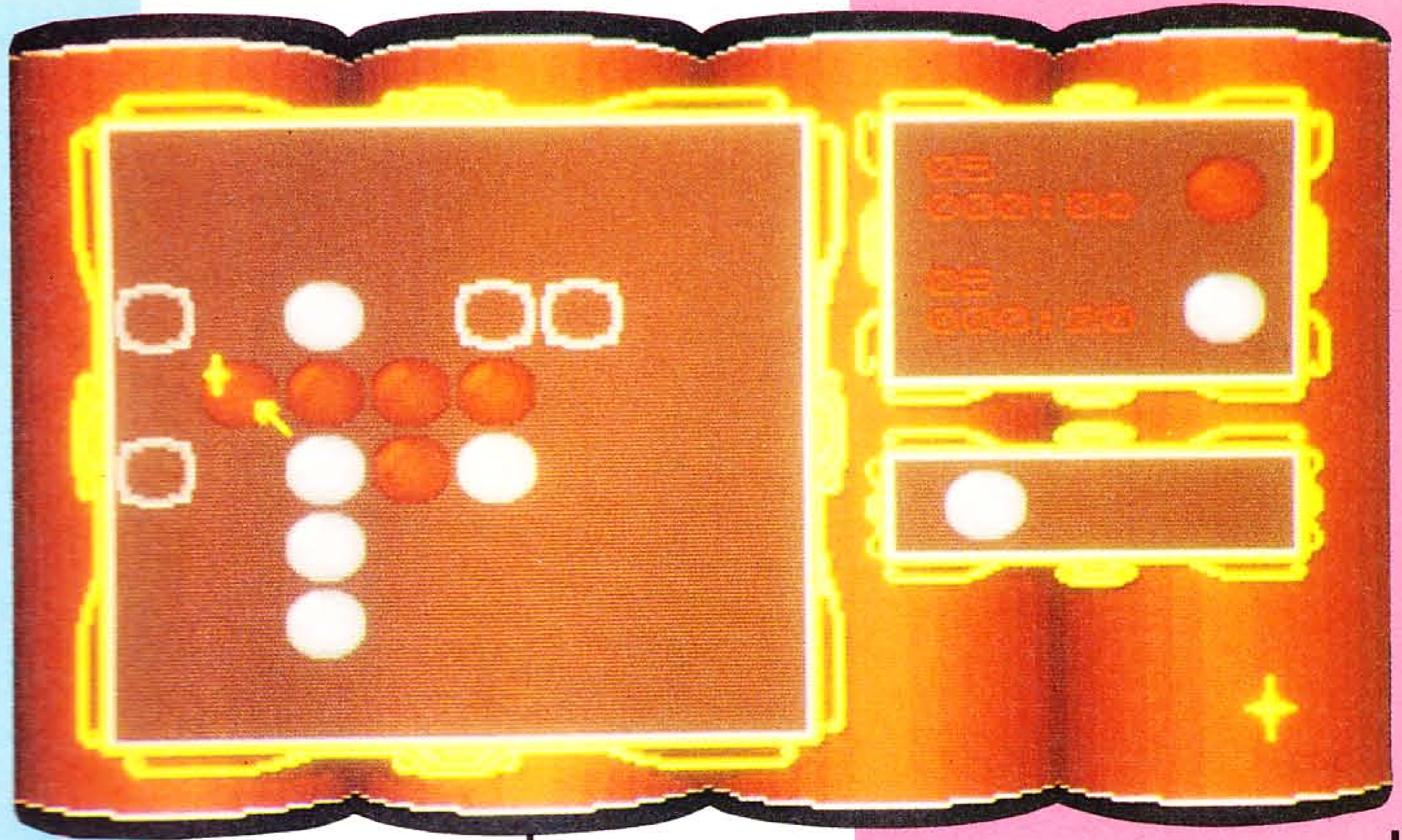
(x) Die Exp. Points (EP) sind in der umgekehrten Reihenfolge abgespeichert (bzw. die Bytes)
d.h.: 8A 1A = $1A8A = 6794 EP
Man rechnet also die Dezimalzahl zuerst in die Hex-Zahl um und vertauscht dann die beiden Hex-Zahlen.

Hier ist ein kleiner Tip für die Spectrum-Version von **THE BARD'S TALE**. Um die Experience-Points und das Gold zu erhöhen, muß man sich den gewünschten Charakter ab der Speicherzelle 23800 heraussuchen (via Multiface) und wie folgt, am Beispiel von Brian the Fist, vorgehen:
1.) Der Name BRIAN THE FIST und ein paar andere Daten liegen bis zur Adresse 23904 (der Name darf, die anderen Bytes sollten nicht verändert werden).
2.) Ab 23905 bis 23916 liegen die Experiencepoints. Für jede Dezimalstelle wird ein Byte benutzt (der Wert darf nicht größer als neun sein). Poked man z.B: in die Speicherzelle 23905 den Wert 1, dann sieht der Wert der Experiencepoints so aus: 100000000000. Poked man dann nach 23916 den Wert 9, sieht der Wert so aus: 100000000009. Ganz einfach!
3.) Das Gold liegt bei 23921 bis 23932 und wird wie die Experiencepoints gehandhabt.
4.) Von 23965 bis 23980 liegen die Werte des Inventory. Das erste Byte ist immer eine 0 (not used) oder eine 1 (used) (oder vielleicht bedeutet es, ob ein Item "equippt" ist oder nicht. Darüber bin ich mir nicht ganz im Klaren - Uli). Hiernach folgt der Wert des Gegenstandes. Danach folgt wieder eine "0" oder "1" (wer weiß, wozu die gut ist) und der nächste Wert. Poked man z.B. in 23966 den Wert 40, so hat man den Shield Ring. Hier ein paar weitere Werte: 30 (Firehorn), 32-38 (Mthr Gegenstände), 41 (Dork Ring), 100 (Ring of Power), 120 (Master Key), 112 (Onyx Key). So macht man das dann eben immer weiter - ein bißchen muß man noch feilen. Schön' Dank an Torsten!

Weil's Spaß macht und schmeckt: eine Karte von und ein Tip für **GHOST HUNTERS**. Der Tip geht so: Für neue Macho-Energie drückt man (wahrscheinlich beim C-64) "DEL" und gibt dann *COMPLEX* ein. Hier nun aber die Karte und einen Dank an Stefan:



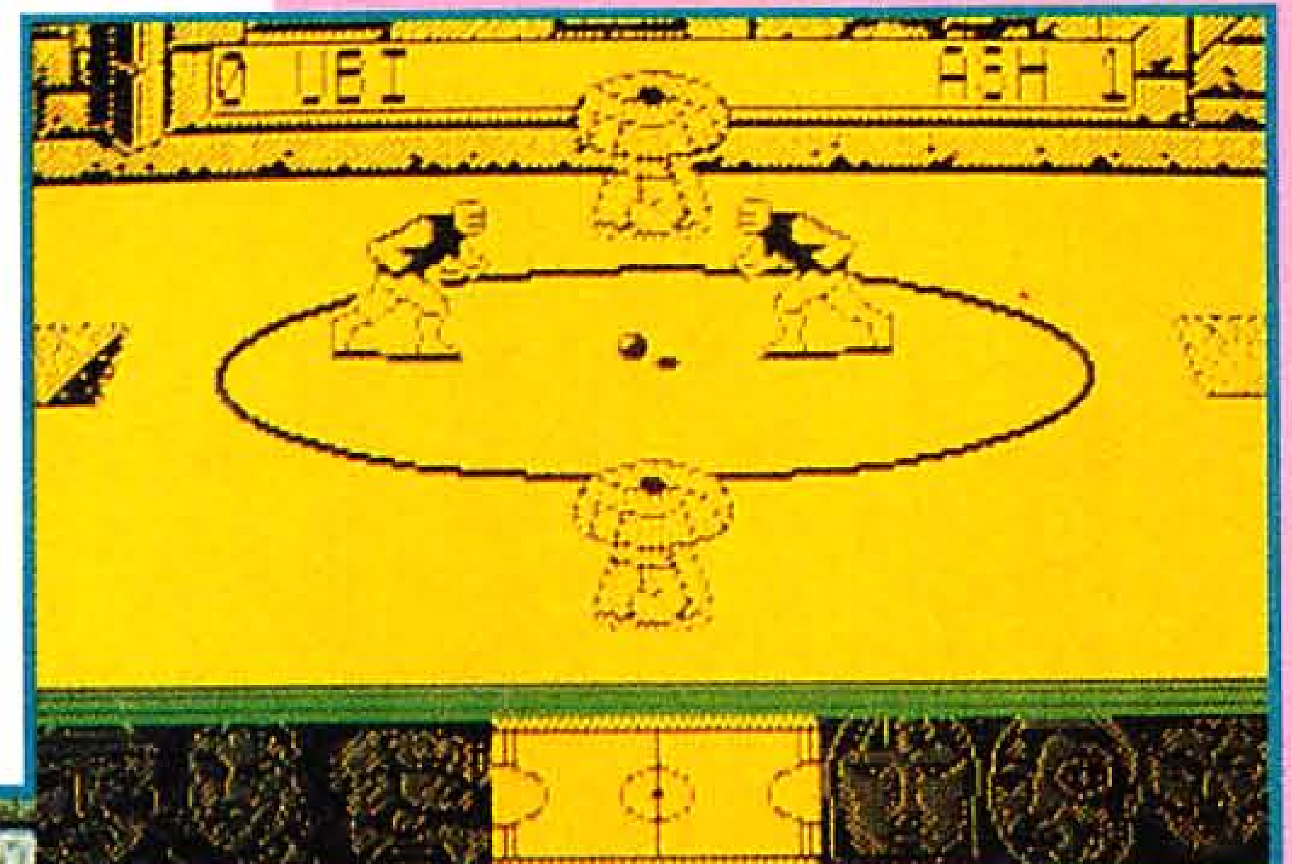


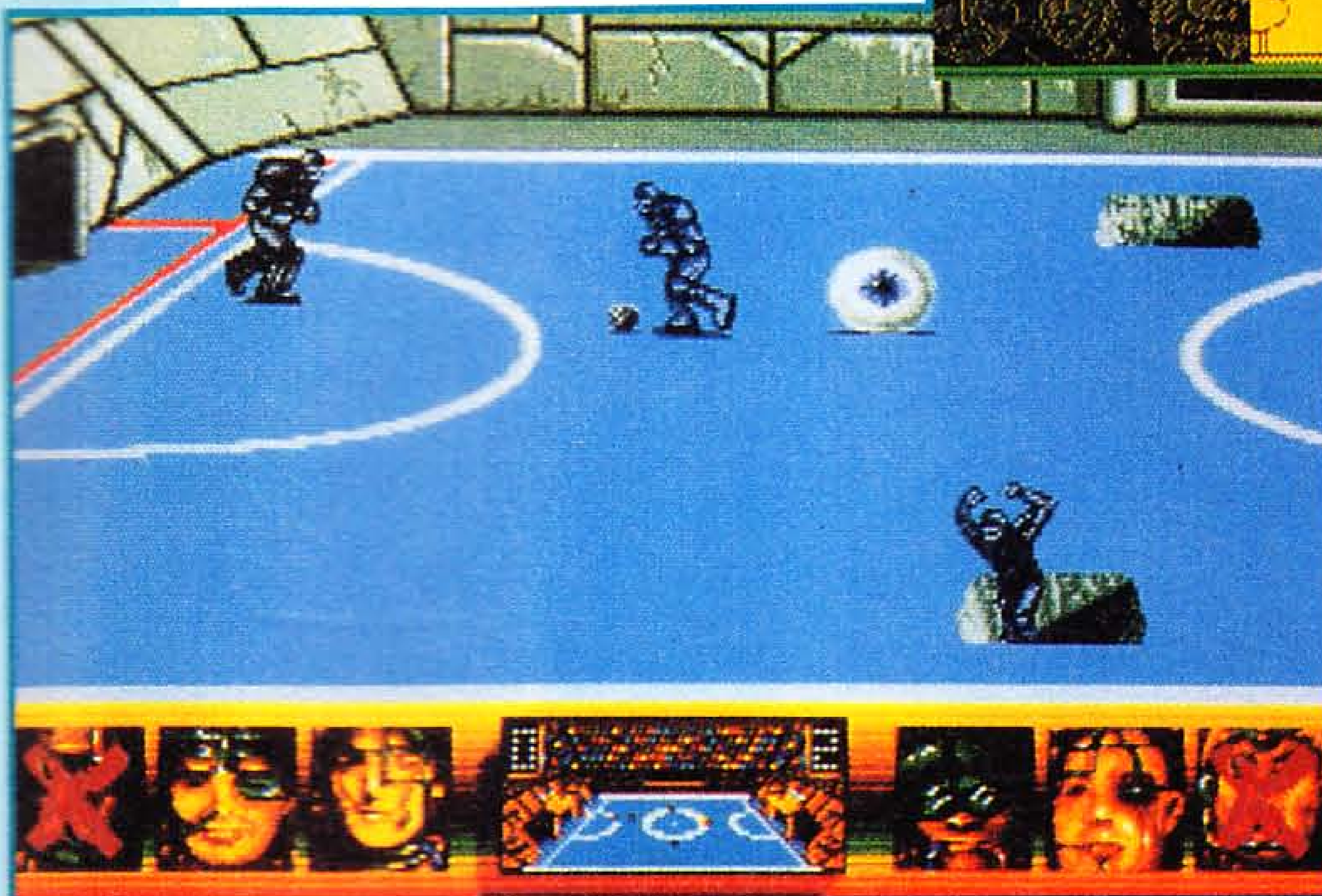


Othello Killer gibt's nun auch für ST!



Frage 1: „Othello Killer" gibt es auch als Brettspiel. Wie lautet der Name der Brettspiel-Version?





Skateball: Jetzt für C-64

Frage 2: Von welcher Sportart ist „Skateball" abgeleitet?

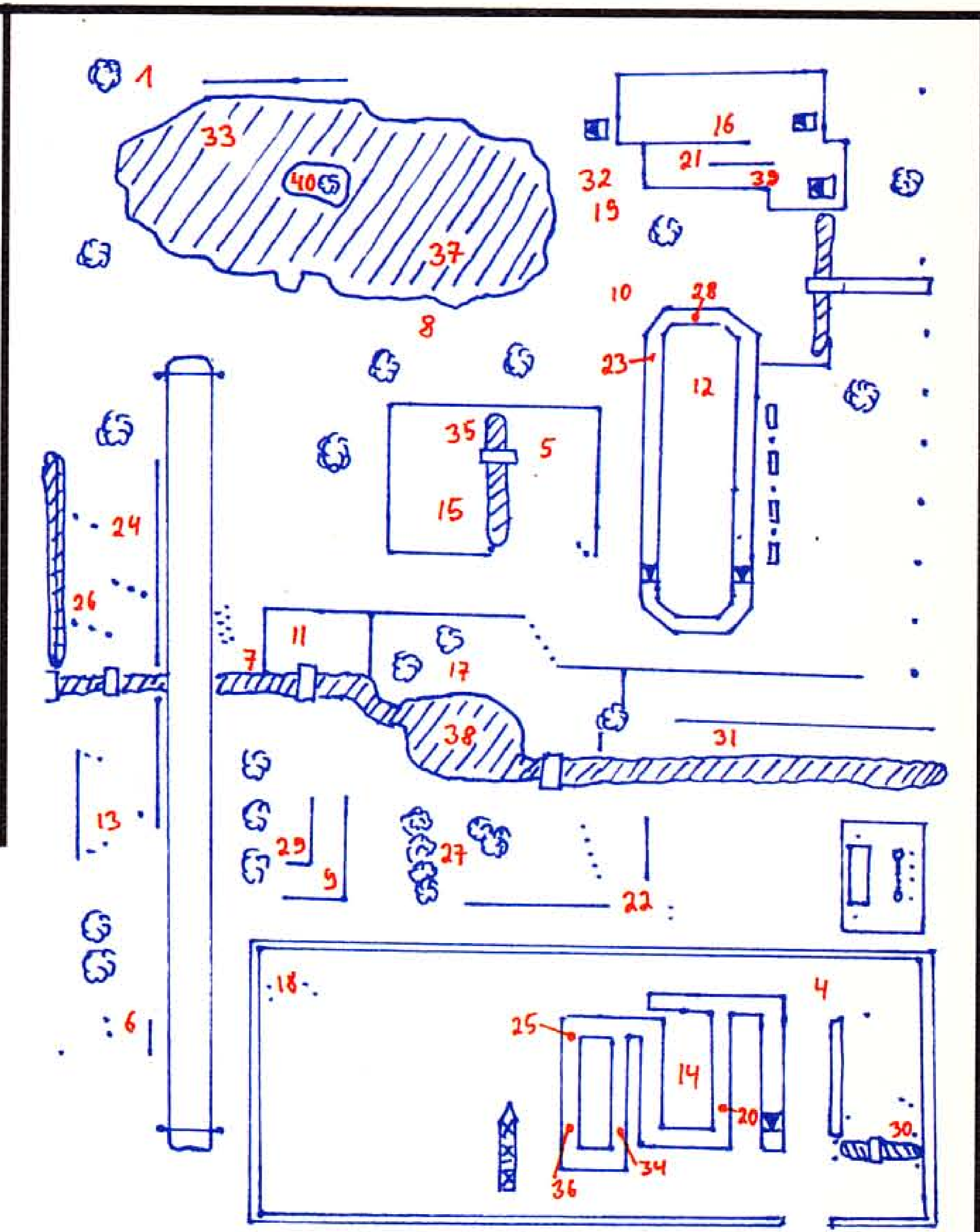
Jede richtige Antwort nimmt an der Verlosung teil. Einsendeschluß ist der 15. August 1989. Kennwort: Ubi Soft. Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen.

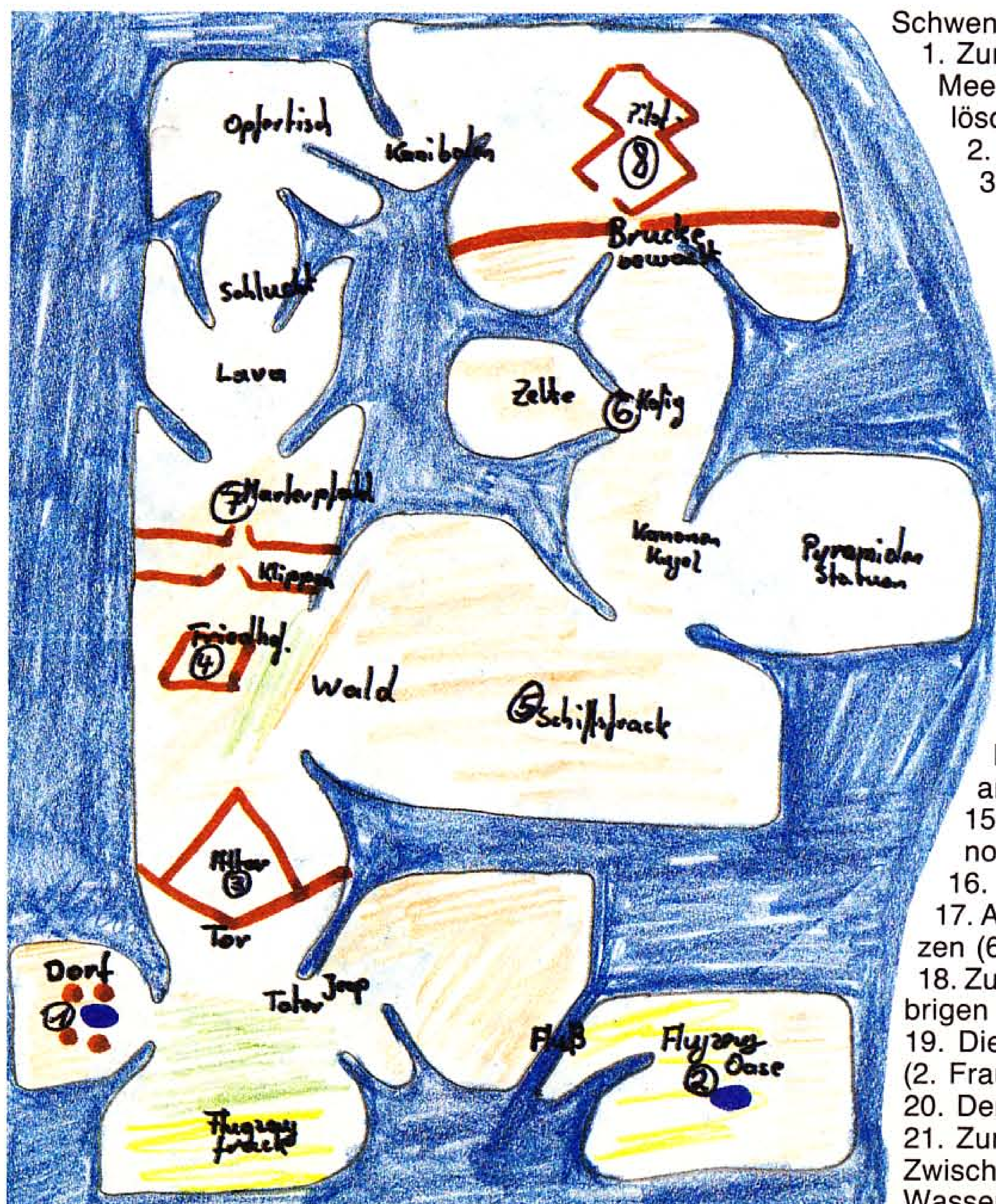
•Haus
○Tankstelle
▮Sperre
▪Mine
×Kanone

MOTOR MASSACRE

Hier war dann auch noch die Karte der Amiga-Fassung von **MOTOR MASSACRE**. Erhalten haben wir sie von Michael Bogati; der Rest erklärt sich wohl von selbst. Ciao!

Eine richtig schön alte Kamelle haben wir hier noch ausgegraben - einen Plan zu **ACTION BIKER**. Schön' Dank an RTG of Laserbeam, falls er nicht inzwischen gestorben ist...

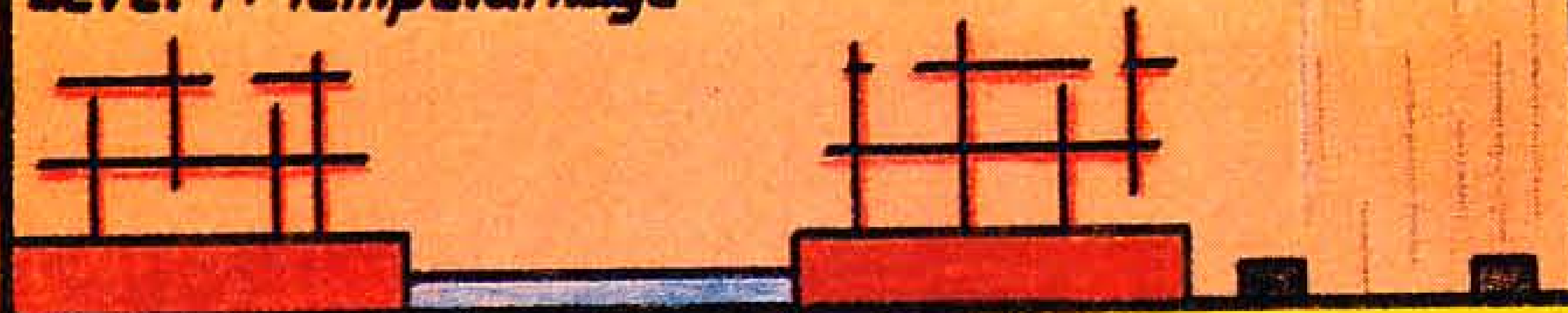


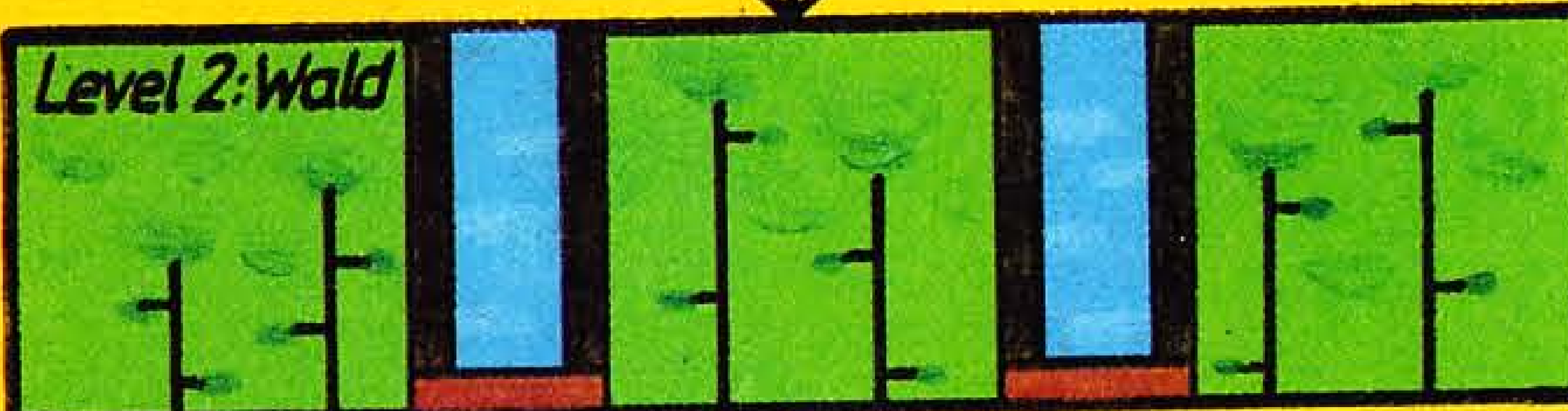


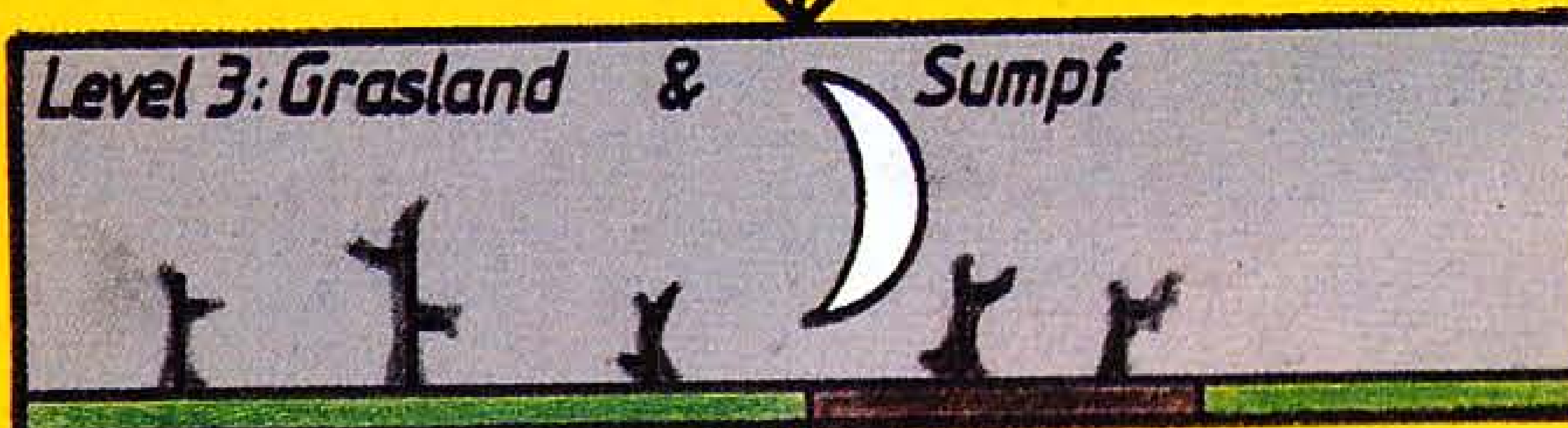
Schwenken wir nun über zum **BERMUDA PROJEKT**:

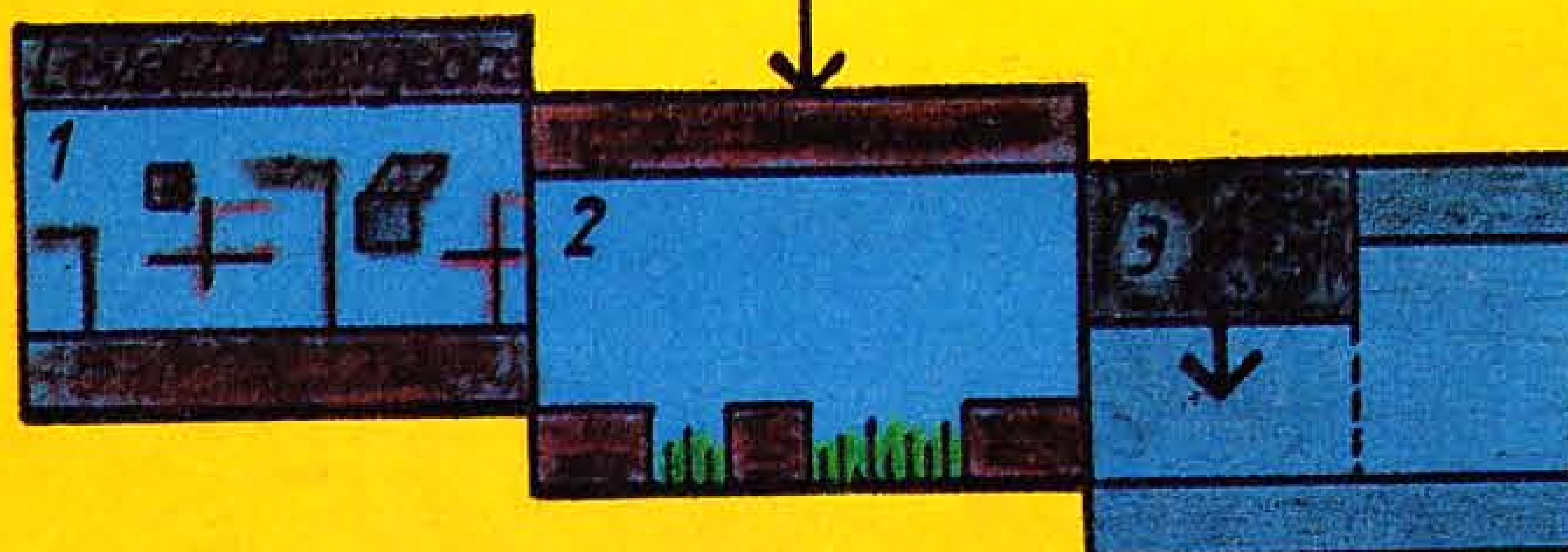
1. Zum Jeep gehen und den Eimer nehmen. Den Eimer am Meer mit Wasser füllen und die Tür des Flugzeugwracks löschen.
2. Die Tür öffnen und das Brecheisen nehmen.
3. Zum Dorf (1) gehen und den Gleiter (?) (oder hieß es Leiter?) nehmen.
4. Zum Jeep gehen und die Kanne sowie die Schaufel nehmen.
5. Mit dem Gleiter (aha!) über den Fluß fliegen.
6. Am Flugzeug (2) die Kiste mit dem Brecheisen öffnen (1. Mann frei).
7. Feuerzeug und Kanister nehmen.
8. Kanne an der Oase füllen.
9. Zum Toten gehen und das Feuerzeug am Skorpion anzünden (oder vielleicht doch besser den Skorpion mit dem Feuerzeug anzünden? Wer weiß...).
10. Nun den Schlüssel vom Toten nehmen.
11. Nun den Inhalt des Kanisters in den Jeep füllen, den Schlüssel benutzen und aufs Tor fahren.
12. Aus der Puppe die Nadel nehmen (3).
13. Die Voodoo-Nadel benutzen (stechen) (1. Frau frei).
14. Auf dem Friedhof an zwei Gräbern graben und das Kreuz nehmen (4). Nun das Kreuz anlegen und an dem anderen Grab das Messer nehmen.
15. Nun nehme man die Kanonenkugel und feuere die Kanone des Schiffswracks ab (5) (2. Mann frei).
16. Man nehme die Pistolen aus dem Wrack.
17. Auf zum Indianerdorf und das Messer an dem Käfig benutzen (6) (3. Mann frei).
18. Zur Feuerstelle gehen und den Topf mit der schwarzen klebrigen Masse (woher man die auch hat...) füllen (7).
19. Die Fesseln am Marterpfahl einreiben und anzünden (7) (2. Frau frei).
20. Den Piloten mit der Pistole bedrohen (8).
21. Zurück zum Flugzeug und starten - das war's!

Zwischendurch sollte man immer mal zur Oase flitzen und Wasser mitnehmen. Schönen Dank an Manfred Fontaine!











Level 5:









Starterinformation:
Die Waffen (im erweiterten Zustand):
- das Schwert ist eine Nahkampfwaffe, die alle (!) gegnerischen Geschosse abwehrt und so optimale Sicherheit bietet. (Erweitert ist ihr Radius größer.)
- die Wurfsterne sind schnelle Fernkampfgeschosse. (Erweitert werden drei Sterne gleichzeitig gefächert geworfen.)
- die Granaten sind starke Fernkampfwaffen. (Erweitert können doppelt soviele geowrfen werden.)
- die Seilklinge ist eine kombinierte Nah-/Fernkampfwaffe, die nach dem Auftreffen oder vollem Auswerfen zurückschnellt und alle gegnerischen Geschosse abwehrt. (Erweitert kann sie herumgewirbelt werden und mehrmals treffen.)

Die Extrakugeln (Farbe und Funktion):
- blau: ein Zusatzschattenkämpfer, der dem Spieler ebenso wie er bewaffnet folgt und in der Luft "hängen" bleiben kann. (Zwei Zusatzkämpfer sind möglich.)
- blassrosa: Waffenerweiterung, erst gewählte Waffe, dann von l nach r die nachfolgenden Waffen.
- knallrosa: Smartbomb
- gelb: kreisender Feuerschild, der vor allen kleineren Boden- und Luftgegnern (Wölfen, Ninjas) schützt.

Wichtig:
- kämpfen stoppt einen laufenden, nicht aber einen springenden Spieler!
- Erweiterungen und Zusatzschattenkämpfer teilen die Kampfkraft des Spielers, Obacht bei Großgegnern!
- das Zeitlimit beachten, nicht trödeln!



Levelinformation:
L1: bis hinterm Wasser Schwert, dann Wurfsterne bis Endbild, dort Schwert und mit Sprung Zusatzkämpfer an Riesenstatue plazieren, Schwertstreiche bis ex.
L2: hier bis Endbild Schwert (Explosionskreise meiden!), dort mit Wurfsternen und Ausweichsprüngen die Feuerkugeln zerstören und den Schlußgegner töten. (Er kann nicht direkt von l nach r springen ("Mittelbaumstopp").
L3: hier bei voller Ausrüstung mit Wurfsternen, sonst mit Wurfklinge bis Sumpf, dort mit Schwert bis Endbild, dabei Stabkämpfer beachten. Mit Wurfklinge kurz vor dem Schwert des Schlußgegners ganz (!) hochspringen und diese dann auf ihn schleudern, generell: auf die Schützen (ihre Geschosse!) achten.
L4: D1: mit kurzen Sprüngen und Kampf im Sprung mit Wurfklinge Ketten und Samurais umgehen (nicht auf Scharmützel einlassen!), in Luke fallen lassen. (Spieler kann in Dungeons auch an der Decke laufen (auf Deckenninjas achten!))
D2: wieder Wurfklinge, Bambusfallen überspringen, Decke benutzen, auf Samurais achten, Luke.
D3: Nicht anhalten!!! Mit kurzen Sprüngen und Kampf im Sprung mit Wurfklinge bis Endbild, dort mit Granaten und steten Sprüngen Schlußgegner "knacken".



L5: mit Schwert nach oben springen, Dämpfe meiden, oben ganz hoch springen und Schlußgegner (geschützt in der Mitte) mit Schwert töten, generell: Beeilung!
L6: sehen und sterben !? Wer durch dieses Level (und weiter?) kommt: ANRUFEN !!!



5. Special-Ausgabe

Impressum

Herausgeber
Axel Gredè (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Special-Redaktion
Mathias Siegk (mats), Ulrich Mühl (uli)

Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Torsten Oppermann (top), Michael Suck (msu)

Freie Mitarbeiter
Uwe Winkelkötter (uwe), Wolfgang Fröde, Hannes Kruppa, Peter Braun (pb), Torsten Blum (tob)

Gestaltung
Annette Braun (verantw.)
M.B.M. New Pardon,Eschwege

Comics
Mathias Neumann, Stefan Bayer

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt (verantw.),
Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 ab 1.7.86

Satz
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Uwe Siebert (verantw.)
Birgit Jahn, Regina Sieberheyn
3440 Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

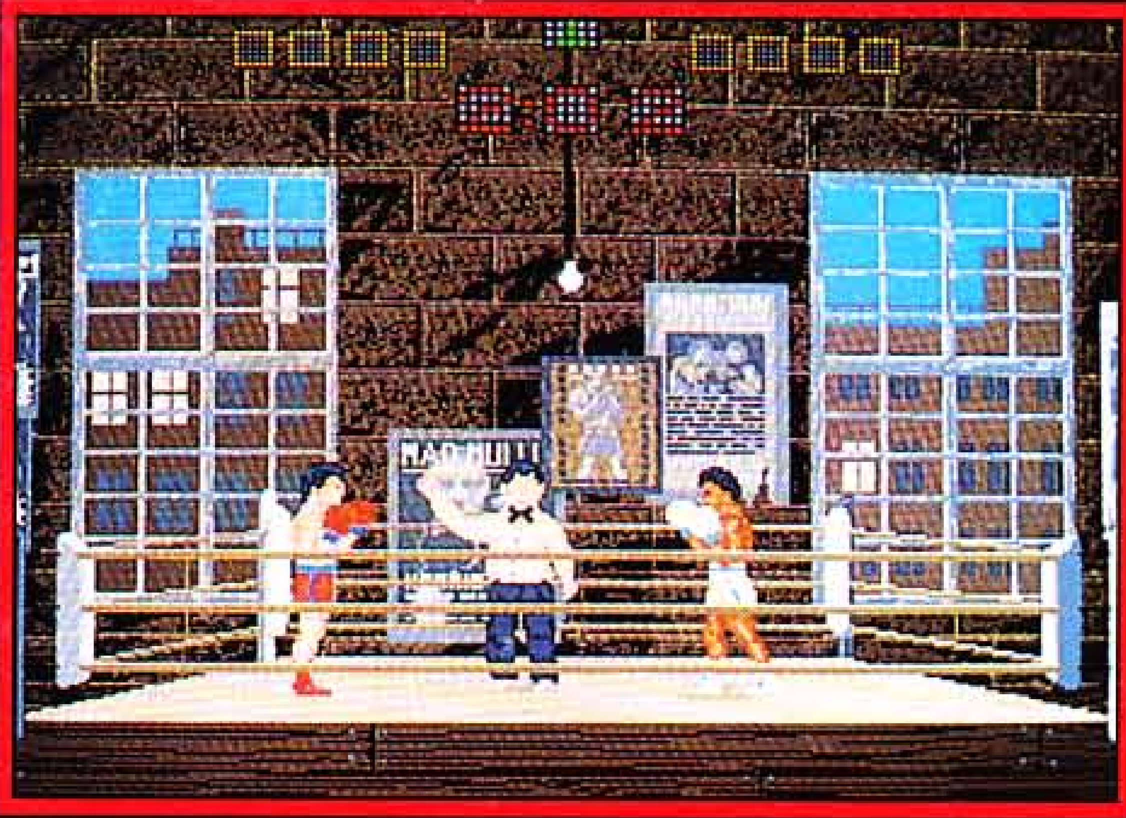
ASM Special 5
- Das Register -

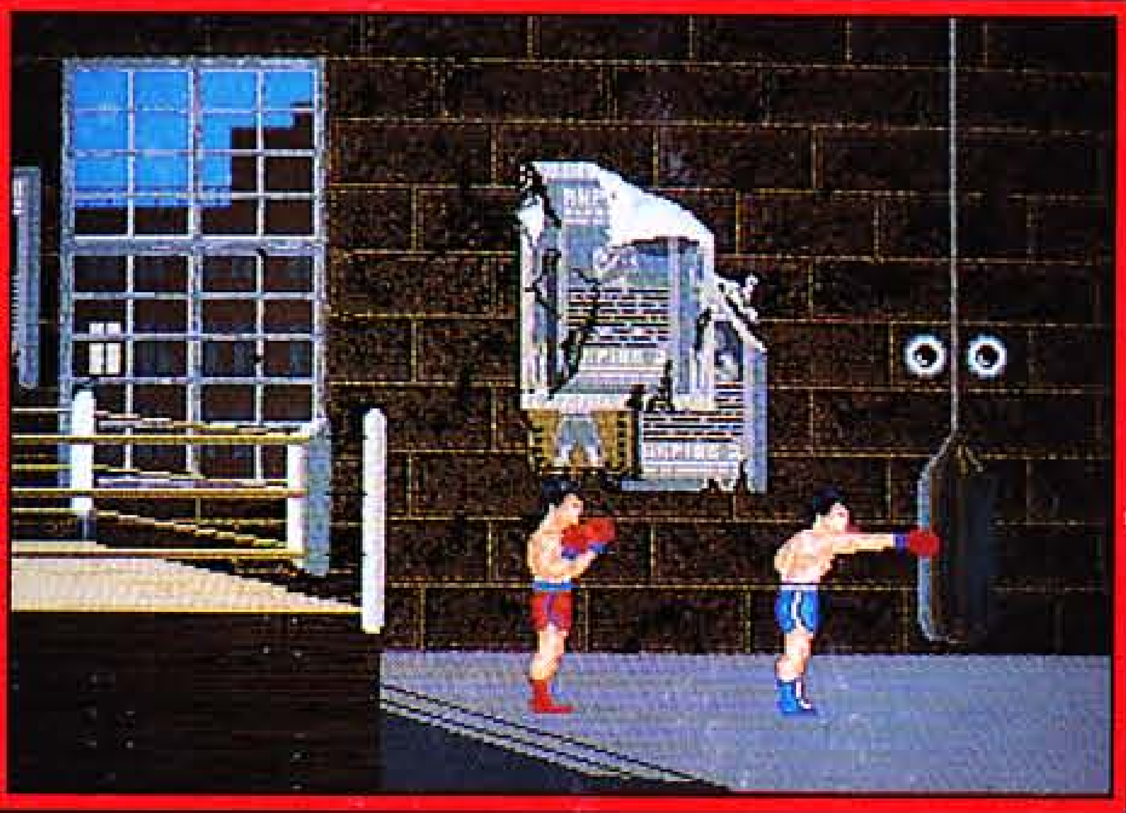
Kopfnüsse:

Pläne:

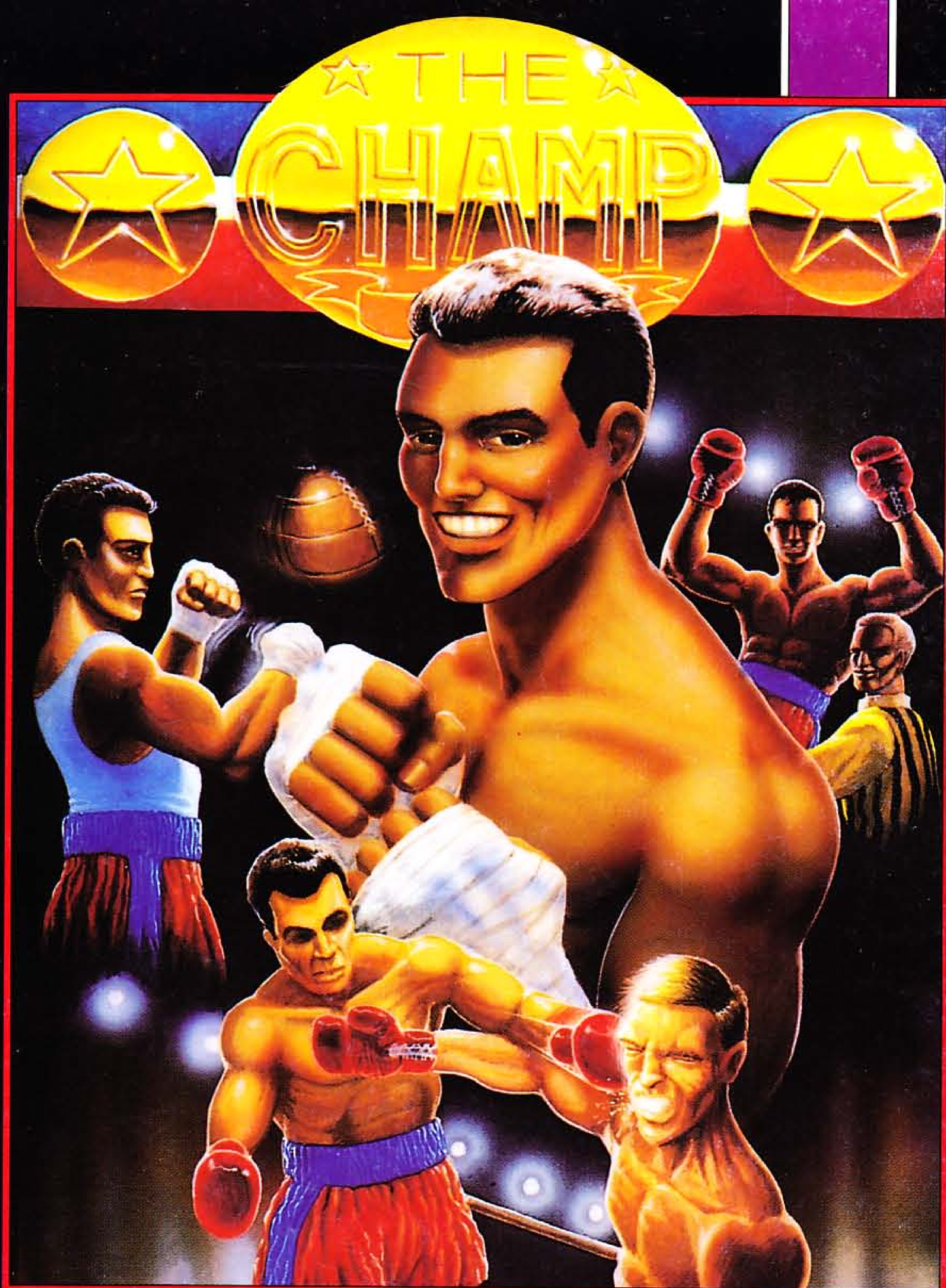
Tips/Schnipsel, etc.:

Inserentenverzeichnis:











THE CHAMP

Unterstützt vom WELT BOXSPORT VERBAND WBC
ist dies einfach die wirklichkeitnahste
Boxsportsimulation für den Computer:

– Mit der orginal **„ROCKY"** Musik –
– Über 1300 Animationssequenzen –
– 1 oder 2 Spielermodus –
– Begleitbüchlein in deutscher Sprache –
– Schlüsselanhänger mit Boxhandschuhen –

und vieles mehr. Kein Wunder, daß die Presse begeistert ist:
TILT HIT in Frankreich, SMASH GOLDMEDAILLE
... eine tolle Simulation.

Jetzt für **AMIGA**
Demnächst auch für **ATARI ST, C64, SCHNEIDER und SPECTRUM**

SKATE OF THE ART

Das verrückte Spiel für
alle Rollbrett-Fans

Ende Juni auf **AMIGA** erhältlich

BOMICO SERVICELINE ☎

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.–Fr. von 15-18 Uhr. Ein Anruf genügt!

Tel. 0 69 / 77 80 25



BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
Vertrieb Österreich: KARASOFT